
GAME BOY • GB POCKET • GBC • GB ADVANCE
Nº 6 ESPECIAL 64
GAME BOY
475 Ptas
2,85 €
GUÍA TOTAL de
WARIOLAND 3
DONKEY KONG COUNTRY
¡Qué animalada de review!
¡NAIPE...NA, PENITA, PENAAA!
POKéMON
TRADING CARD GAME
27 JUEGOS ANALIZADOS
POKéMON TRADING CARD GAME • DONKEY KONG COUNTRY • EL LIBRO DE LA SELVA • TOCA DINOSAUR • CHICKEN RUN • CANNON FODDER • FORMULA ONE 2000 • X-MEN • ¡Y MUCHÍSIMOS MÁS!
MC
8 414090 222785 00006

Estás cubierto de polvo?



O de aceite?



O de lodo?



O, congelado de frio?



¡Entonces es que has estado jugando con Stunt Rally!





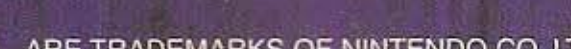
Crea alocadas pistas de competición para divertirte con Stunt Rally.





Disponible en
PC CD-ROM
y Game Boy Color





NINTENDO ®, GAME BOY™ AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

just imagine...

®LEGO, el logotipo de LEGO y el ladrillo LEGO son marcas registradas del Grupo LEGO.



SUMARIO


Especial Número 6
31 de enero de 2001

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
C/Riera Alta, 8, pral. 2ª
08001 Barcelona
E-mail: n64@mcediciones.es

Director edición española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de redacción:
Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Ramón Peris

Colaboradores:
Miquel López, Raquel García,
Pepi Martí, J. J. Mussarra, Jaume Muñoz

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20, 080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad
Beatriz Bonsoms
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.: 91 417 04 83 • Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sudamerica, 1532. 1290, Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: Huesca y Sanabria Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores



MC

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

SECCIONES......

PREVIEWS......



REVIEWS......

EN CAMINO...

¡ESTÁN AL CAER!

La intro empieza bajo el agua.

"¡ES LA PRIMERA SECUELA PROPIAMENTE DICHA DE POKéMON QUE APARECE!"

¡Un mundo de ensueño nos espera!

PROF.ELM:

Uh, um, it's just terrible!

El Prof. Elm, compañero de Oak, te llama para darte muy malas noticias. Parece ser que ha estado viendo *Digimon* y se ha dado cuenta de que es una copiada.

POKéMON ORO Y PLA

Disponible: SIN DETERMINAR **De:** NINTENDO

Vete preparando. Se te van a poner los pelos de punta. La fiebre *Pokémon Oro y Plata* ya ha puesto patas arriba a los Estados Unidos, y lo mismo va a suceder aquí cuando llegue (supuestamente, allá por abril). Pero, ¿a qué viene tanto alboroto? Tampoco puede ser tan bueno como dicen... ¿O tal vez sí?

Teniendo en cuenta que esto es una preview, no vamos a otorgar ningún tipo de puntuación. Pero sí que estamos dispuestos a desvelar todo lo que hemos descubierto en la versión de importación: nuevos ítems, nuevos monstruos y, lo mejor, nuevos personajes.

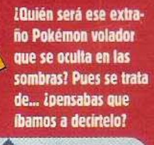
Es la primera secuela propiamente dicha de Pokémon que aparece (de todos es sabido que la entrega *Amarilla* no era más que una actualización de las versiones *Roja* y *Azul*). Y eso se nota. Resulta lo suficientemente familiar para los veteranos del universo Pokémon como para adentrarse en ella en un santiamén (la aventura empieza casi, casi de la misma manera), pero también resulta ideal para los novatos, ya que la curva de aprendizaje es muy suave e incluye algunas sesiones de entrenamiento estupendas.

Habrá que irse preparando también para perder

UNOWN

Los Pokémon suelen tener un aspecto algo extraño, pero este se lleva la palma. Unown tiene 26 formas diferentes (aunque sólo ocupa un espacio en tu Pokédex), y cada una corresponde a una letra del abecedario. Lo encontrarás en las Ruinas de Alph, al oeste de Ciudad Violeta, si bien deberás solucionar primero un puzzle de baldosas para conseguirlo.
¡Lo mejor es que si capturas a tres Unown conseguirás un Unowndex!

¿Quién será ese extraño Pokémon volador que se oculta en las sombras? Pues se trata de... ¿pensabas que íbamos a decírtelo?



NUEVO COMIENZO

Al igual que en los juegos anteriores, todo empieza en casa de tu mamá. Sin embargo, tu habitación ha sufrido serios cambios desde la última vez, y en esta ocasión hay algunos juguetitos nuevos que te encantarán. Más adelante podrás incluso cambiar la cama y el papel de la pared.
Lo primero que debes hacer es probar la radio, si bien la única emisora que funciona es la que emite el programa del Prof. Oak. Es el típico programa de la tarde, en el que la gente llama para explicar sus Poké-problemas. Pobre profesor. ¡Nunca puede descansar!

PREPÁRATE

Dirígete al cubículo del Profesor Oak. Te da a elegir entre tres Pokémon nuevos, todos ellos con un aspecto estupendo. ¡Haz una foto a los tres! Cada uno representa un poder específico: Fuego, Agua o Planta, así que asegúrate de elegir al que mejor se adapte a tu estilo de juego.



CYNDAQUIL
Tipo: Fuego

Cyndaquil se enrollará como una bola si se siente amenazado, y la fiereza de su plumaje puede detener el avance de los Pokémon más salvajes. Es el equivalente al Charmander de *Rojo* y *Azul*. ¡Moléstale y alucina con las chispas que saltan de su plumaje!



TODODILE
Tipo: Agua

Las poderosas fauces tipo caimán de Tododile van de perlas para machacar a los enemigos. En Pokémon *Rojo* y *Azul*, el equivalente sería Squirtle. Ideal para los jugadores más potentes, ya que su entrenamiento es fácil y le encanta aprender cosas nuevas.



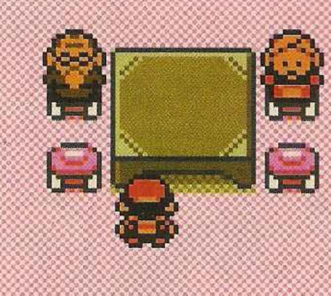


CHICORITA
Tipo: Planta

Según los datos del Poké Gear, la hoja que hay en la cabeza de Chicorita huele dulce. Chicorita parece dócil, pero en realidad es una bestia parda. Es el equivalente al Bulbasaur de entregas anteriores, y no estaría nada mal contar con semejante luchador a tu lado desde el principio. ¡Un compañero fiel como ninguno!







"¡EN O&P HAY UN MONTÓN DE DETALLES DE PRIMERA!"

El nuevo Ash se encuentra con el legendario Profesor Oak por primera vez.

La encantadora pareja cuida de los huevos de Pokémon. Regresa cuando hayan salido para encargarte de un retoño.

TA

horas de sueño si queremos conseguir las nuevas 100 bestias del juego. Cuando empieza la partida, debes introducir la hora y el día de la semana en que te encuentras. A partir de ahí, cuando juegues con *Oro* y *Plata* durante el día, en el juego también será de día. Sin embargo, si conectas el juego a la hora de acostarte, te encontrarás con un mundo sumido en las tinieblas de la oscuridad. Una idea simple que redunda en una experiencia genial.

De noche, puedes cazar a ciertos Pokémon, como al Búho Hoot y verás cómo se encienden las luces tras las ventanas de las casas de la ciudad. ¡Bestial! Cuando te hayas adentrado lo suficiente en el juego deberás subir a un barco que sólo zarpa a una hora determinada de un día en concreto, por lo que deberás estar jugando en ese pun-



EL NUEVO ASH

POKÉ EQUIPAJE

El nuevo y mejorado personaje principal de *Pokémon Oro* y *Plata* es un luchador con suerte. Tan sólo hace falta echar un vistazo a la pasada de equipamiento que lleva desde el principio. ¡Lo malo es tener que arrastrar tanto peso noche y día!





POKÉ BALL

En *O&P* podrás elegir entre más tipos de Poké Ball, como por ejemplo la Heavy Ball que atrae a los Pokémon más pesados, la Love Ball que invoca a los monstruos del sexo opuesto, y la Lure Ball que sirve para pescar a los Pokémon tipo pez con mayor facilidad.





POKÉGEAR

Puede que parezca un reloj de pulsera, pero sin duda sirve para algo más que para saber la hora. Ahí dentro hay un móvil, un mapa, correo electrónico y una radio. ¡A ver si Nokia es capaz de algo así!





MOCHILA

Ahora te resultará mucho más fácil dar con lo que quieras. Las herramientas van en el bolsillo izquierdo. Las MT y MO en el derecho. Las Poké ball en el del fondo, y todo lo demás en el centro. ¡Así de fácil!



Te presentamos al Profesor Elm, amigo del Profesor Oak, experto en Pokémon y tu guía en el juego.



"¡EL PROFESOR OAK TIENE SU PROPIO PROGRAMA DE RADIO!"

Pokémon ORO Y PLATA

to en ese preciso momento si quieres pillarlo. Si en entregas anteriores creías que no se podía estar más cerca del mundo real, te darás cuenta que estabas equivocado.

Además, hay un montón de detalles que no puedes perderte. Tu personaje viene equipado en esta ocasión con la última tecnología, como por ejemplo un sistema de correo electrónico, una radio para escuchar las noticias y algunos trucos (¡si hasta el Profesor Oak tiene su propio programa de radio!), y un teléfono móvil. Además, tenemos el nuevo Pokédex, que permite catalogar a los 100 nuevos monstruos, además de los 150 de los juegos *Rojo* y *Azul*, que siguen pululando a su aire. ¡En tus manos está el bajarte incluso todos los Pokémon que hayas cazado con anterioridad!

Yo tuteo al profesor Oak; fíjate si somos amigos.



Puede que te preguntes si Mew tendrá una aparición estelar; la respuesta es no. Sigue mostrándose tan escurridizo como siempre. Ya sabes, si quieres contar con él, no te quedará más remedio que conseguirlo de alguien que ya lo tenga. Y no será el único. El Pokémon número 251, Serebii, también es una bestia esquiva que no podrás cazar en los juegos *Oro* y *Plata*. ¿Habrá algún truco secreto?

Para completar el lote, diremos que hay ocho nuevos entrenadores a los que batir, dos nuevos tipos de Pokémon (Acero y Oscuridad), cría de Pokémon, un enlace por infrarrojos y muchas cosas más. Este cartucho te mantendrá enganchado durante mucho más tiempo que los juegos *Rojo, Azul* y *Amarillo* juntos. Así pues, será cuestión de ir ahorrando...

Éste es el enemigo, el malvado, la semilla del diablo, etc.

CYNDAQUIL :L7
4/ 23
Humph. Are you happy you won?



Antes de cada misión se explican los objetivos.

"UNA MÍTICA SERIE DE TELEVISIÓN DE LOS 70 LLEGA A TU GB"

TRACY ISLAND
THE HOOD HAS BEEN WREAKING HAVOC IN EGYPT. TAKE CHARGE OF THUNDERBIRD 1

THUNDERBIRDS

Disponible: SIN DETERMINAR **De:** PROEIN

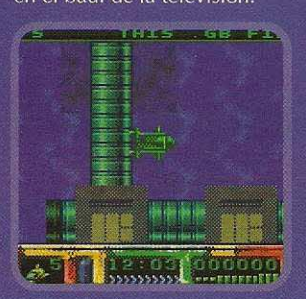
Alarma, alarma. Llamando a las unidades de rescate..." Así es. Thunderbirds, una mítica serie de televisión de los 70 llega a tu Game Boy. ¿Y qué? Te preguntarás. Pues bien, aunque no recuerdes la serie debes alegrarte por el título, pues se trata de un shoot 'em up (a pesar de que los Thunderbirds promovían la paz mundial) con 24 niveles y seis escenarios con scroll vertical en los que ensañarte con el enemigo. Pero lo mejor del cartucho es la posibilidad que tienes de controlar a todos los diferentes personajes, incluyendo (por ahora es un rumor) un personaje secreto exclusivo para el juego.

Por si esto fuera poco, no faltan impresionantes escenas animadas (de las mejores nunca vistas en Game Boy). Algunas de ellas utilizan hasta 2048 colores. Añádele montones de niveles extra y tendrás un juego ganador.

Quizá no conozcas la serie, pero estamos seguros de que cuando veas el juego no te quedarás indiferente. Será entonces la hora de buscar en el baúl de la televisión.



Pregunta a tus padres por Thunderbirds. Quizá ellos se acuerden.



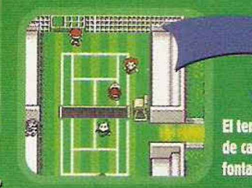




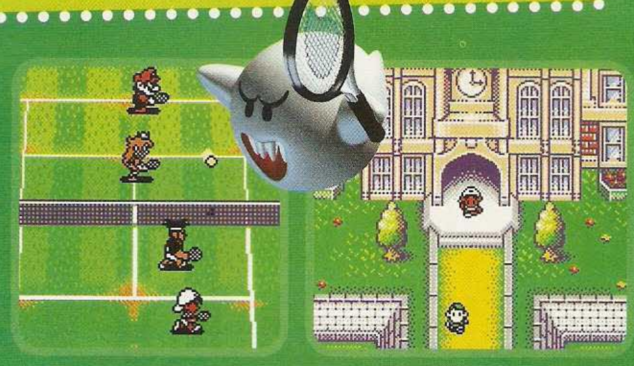
Si juegas demasiado con tu Game Boy puedes acabar así.



Al igual que *Perfect Dark* y *Pokémon Amarillo*, *Mario Tennis* para Game Boy se puede conectar a la N64 para más acción en modo bonus.



El tenis, un juego de caballeros... y fontaneros.



Tic...tac...tic...

MARIO TENNIS

Disponible: FEBRERO De: NINTENDO

No cabe duda de que *Mario Tennis* para la N64 es uno de los mejores juegos del año. Por ello, hemos seguido con interés el desarrollo de esta pequeña joya.

Aunque obviamente no pueda conservar los maravillosos gráficos de su hermana mayor, esta versión para GBC retiene hasta la última brizna de la asombrosa jugabilidad que alcanzó el éxito este otoño pasado. Esto se debe, en parte, al hábil sistema de mando con dos botones, enormemente intuitivo y, a la vez, repleto de posibilidades ocultas que cuesta dominar.

Además, Nintendo ha añadido simpáticos extras y secretos, como la compatibilidad con el Transfer Pak, que te permite trasladar a la versión GB los personajes que has obtenido en la N64.

Por lo que hemos visto hasta ahora, podemos decir que este juego no decepciona. ¡No te pierdas la review completa!

> "NO CABE DUDA DE QUE ES UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO"

No necesitamos traductor para saber que este grandote está muy preocupado.





Link y su nueva amiga se ponen a cantar. Venga, todos juntos: *"Livin' la vida loca..."*

La cálida y exuberante Isla Koholint se ve reemplazada por este paisaje invernal. ¡Brr!

Tic...tac...tic...

ZELDA

FRUIT OF THE MYSTERIOUS TREE

Disponible: PRIMAVERA 2001 De: NINTENDO

Éste debe de ser uno de los títulos para GBC más esperados. Mucho antes de que empezara la fiebre Pokémon, *Zelda DX* era una de las principales razones para comprarse una Game Boy... ¡y con buen motivo! Se trataba de una de las mejores creaciones de Shigsy, con un argumento sólido, una dinámica de juego que absorbe y ensimisma, y un recorrido fascinante de principio a fin. Huelga decir que las nuevas miniaventuras de Link siguen el mismo camino.

Se da la intrigante circunstancia de que la secuela queda dividida en dos cartuchos –en vez de los tres que se planeaban–: *Chapter of Earth* y *Chapter of Space and Time*, que pueden interactuar entre sí mediante un sistema de contraseña.

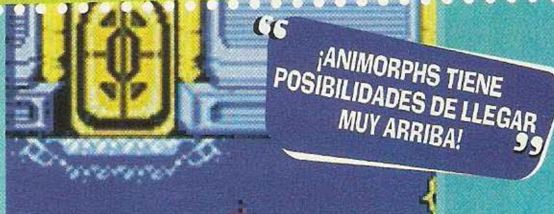
Cada una de estas aventuras promete la mezcla ya habitual de exploración de entornos muy extensos e interacción con personajes inolvidables. Pero es la opción de enlace la que pone a *Zelda* por delante de todos sus competidores, pues augura una variedad de secretos y unos niveles de profundidad que no conocemos en la GBC. ¡Que salga ya!

> "UN RECORRIDO FASCINANTE DE PRINCIPIO A FIN... ¡ES PERFECTO!"



¡Cáspita! Nuestro héroe ha encontrado a estos borrachines en medio del bosque. Apártate de esa chusma, Link.


Mmm, digamos que Animorphs le debe mucho a Pokémon.



"¡ANIMORPHS TIENE POSIBILIDADES DE LLEGAR MUY ARRIBA!"




¡Fui la Miss Mundo de 1995!

ANIMORPHS


El espacio: La última frontera. Donde los hombres son hombres, y los pollos... miden 3 metros. Y son verdes.

Disponible: ENERO **De:** UBI SOFT

Han llegado los Animorphs! Unos héroes americanos al cien por cien (y esto…, medio animales) que tratan de salvar el mundo de los malvados alienígenas Yeerk. Pero que no te desanime el estúpido nombre de los villanos, pues *Animorphs* tiene aspectos muy interesantes. Son todo acción. El confuso argumento procede de una serie de novelas de K.A. Appleton que ha conmocionado a los USA de una manera que el pobre Harry Potter no puede ni soñar.

El juego te pone al mando de cinco adolescentes capaces de transformarse en cualquier criatura a la que toquen. Cuantos más animales encuentres, mayor es el número de formas que puede adoptar tu cuadrilla de héroes/monstruos. No cabe duda de que *Animorphs* tiene posibilidades de llegar muy arriba, en parte porque la mezcla de RPG y aventura, los combates, e incluso los gráficos, nos recuerdan a... *Pokémon.* ¿Estará a la altura? Lo sabremos en el próximo número.



No sé, creo que tenemos luna llena...




Viste igual cuando sale de compras.

BATMAN: CHAOS IN GOTHAM



Disponible: ENERO **De:** UBI SOFT

¿Aque parece increíble? ¡Después de varios siglos sin ver un solo juego de *Batman,* ahora aparecen dos casi a la vez!

Chaos in Gotham se basa en la excelente serie de dibujos animados de la TV y no debe confundirse con *Return of the Joker* (reseñado en este mismo número), basado en la extraña serie *Batman of the Future.*

Por supuesto, se trata de un plataformas al uso, pero tiene gráficos fabulosos en los que se refleja toda la elegancia de unos dibujos animados oscuros e inquietantes. Además, el muchacho vestido por Lycra tiene movimientos al estilo de Lara Croft. ¡Publicaremos una batirreseña en el próximo batinúmero!


"REFLEJA LA ELEGANCIA DE UNOS DIBUJOS ANIMADOS OSCUROS E INQUIETANTES"

Lucharás. De nuevo. Sobre plataformas.

DOUG'S BIG GAME

Disponible: FEBRERO **De:** UBI SOFT

Doug's Big Game es un cartucho de aventuras de acción basado en la popular serie de dibujos animados. El juego te sumerge en el mundo de Doug y su alter-ego Quail Man. En esta ocasión, el atribulado héroe tiene que encontrar a su amada Patti Mayonnaise. Para ello debes recoger potenciadores que amplifiquen los poderes de Quail Man, liberar al poderoso Quaileye, y guardar pistas en un diario.

Con tu ayuda, y transfigurado en el superhéroe Quail Man, Doug resolverá los entuertos con la astucia, rapidez e inteligencia que lo caracterizan. De momento, el juego parece capturar la atmósfera mágica de la serie. ¡Ánimo, Doug!


Doug es sensible, honesto, leal. Como Emilio Aragón.

"¡AYUDA A QUAIL MAN A RESCATAR A PATTY MAYONNAISE!"

Quail Man procede de Bob, un planeta imaginario.



Toma asiento en la sala de espera de la Game Boy Advance. (¡Eh, no empujéis!) Mr. Advance tardará un poco. ¿Desean algo para leer mientras tanto?

2001: UNA ODISEA EN

Faltan al menos ocho meses para la puesta en venta de la nueva portátil de Nintendo, así que hemos publicado este reportaje para hacerte más llevadera la espera. Aquí tienes imágenes y noticias frescas de los mejores juegos Advance en desarrollo. Gracias a nosotros, el verano no parece tan lejano, ¿no crees?

¡HEMOS DESPEGADO!

Entrevistamos a Shin'en, los autores del atractivo *shoot'em up* para la GBA llamado *Iridion*...

Sabemos que Advance es muy apetitosa, pero... ¿da para un shoot 'em up en 3D? Nadie lo diría. Y sin embargo, un desarrollador alemán ha puesto las zarpas en la maquinita y lo ha logrado. Shin'en, veteranos de más de 20 títulos para la GBC, trabajan en *Iridion*, su primer título para la GBA.



¡Esto va a ser una bomba!

LA ENTREVISTA

Hablamos con el programador Manfred Linzner acerca de su fantástica creación (le hemos dejado muy impresionado con nuestro estupendo alemán).

Planet Game Boy: Guten Tag, Manfred, estoo, ¿kannst Du hablarnos de Iridion?

Mandfred Linzner: ¡Hola! *Iridion* no es el clásico shoot'em up. Queremos que este juego sea muy especial. Cada nivel tiene un modo de gráficos específico y un sistema de visión diferente. Además, intentamos que parezca un arcade de finales de los 90, y no un simple minijuego.

PGB: ¿Podrías, ehh, vorspringarnos las maravillas de esta virguería de Advance?

ML: Queréis saber cómo logramos las 3D, ¿ja? La GBA no puede crear unas verdaderas 3D, pero el sistema de gráficos es tan flexible que, con algunos trucos, puedes hacer creer que funciona con 3D.

PGB: De acuerdo. ¿Qué cosas interesantes vamos a encontrar en Iridion?

ML: La parte del león se la llevan los gráficos, pero también estamos invirtiendo muchos esfuerzos en la dinámica de juego y la banda sonora.

PGB: ¿Iridion tendrá algún tipo de multijugador?

ML: No lo hemos planeado, pero seguramente añadiremos un bonus en el que podrán enfrentarse dos jugadores.

PGB: ¿Qué tal avanza el juego? ¿Estará listo para el lanzamiento europeo de Advance?

ML: Si Nintendo soluciona el problema de la manufactura de los cartuchos desde el principio, no habrá problemas.

Nos hallamos en una fase temprana del desarrollo. Sólo hemos terminado un 10% del juego, pero creemos que los resultados son ya muy buenos.

PGB: Sin duda alguna, las imágenes de *Iridion* son impresionantes. Haben sie, estoo, algún otro juego Advance en proyecto?



NOTICIAS DE ADVANCE: LA INFORMACIÓN MÁS RECIENTE DEL MUNDO DE LOS JUEGOS

ATERRIZAN EN ADVANCE...

La Advance es tan potente que incluso los desarrolladores de la PlayStation empiezan a descubrir su potencial. Por ello, finalmente veremos los mayores éxitos de Sony en una máquina de Nintendo. (El mundo se ha vuelto loco) Se han confirmado ya las conversiones de *Crash Bandicoot, Spyro the Dragon* y *Tony Hawk's Skateboarding*. También van a aparecer *Silent Hill, Matt Hoffman's Pro BMX, Thunderbirds, Spiderman, X-Men, Vigilante 8* y, por increíble (¡y genial!) que parezca, *Tekken*.

¡Sí, sí, Tekken! Nos informan de que Namco planea una versión de su clásico juego de lucha para la Advance. Te mantendremos al corriente...





TRES MINUCIAS TÉCNICAS

1. Según parece, la Advance puede hacer funcionar juegos enlazados con un solo cartucho. Con ese objetivo, envía datos del juego a los centros de memoria de hasta otras tres unidades, mediante un nuevo cable de enlace. Pero no creas que os bastará con un único Kart... digo, cartucho de Mario. Como esta función ocupa mucha RAM, es difícil que los juegos complejos funcionen. ¡No pierdas la esperanza!
2. Sabemos ya que podrá jugar con todos los viejos cartuchos de la Game Boy, pero además, si pulsas el botón L mientras se carga el juego, el viejo Tetris (o lo que sea) abandonará el tamaño de pantalla de la antigua GBC para adaptarse al formato ancho. Qué bonito, ¿eh?
3. El suministro eléctrico de la GB también ha "avanzado".

¡A POR CRAWFISH!

Una ojeada en exclusiva a las demos de un desarrollador de Advance.




Los codificadores Crawfish, radicados en Inglaterra, no son desconocidos en la Game Boy *(Bust a Move, La Abeja Maya, Rainbow Six)*, pero ahora tienen la mira puesta en Advance. Se presentaron en la Mansión de Planet Game Boy con unas asombrosas demostraciones, especiales para nosotros. Y para vosotros.

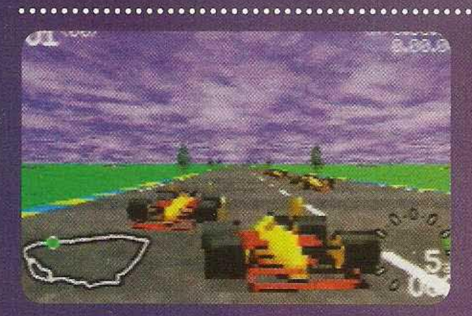
WORLD WAR II FIGHTER PLANE



En primer lugar, vimos esta hermosa demostración, en la que un caza de la II Guerra Mundial sobrevuela un detalladísimo fondo de exuberantes campiñas y árboles. Estaba ya listo para jugar y se movía como un rayo.

Varios editores aguardan entre bastidores (¿y quién puede reprochárselo?). El desplazamiento de imagen en ocho direcciones y las acciones de calar lo señalan ya como un gran juego. Mmm, ¿alguien se acuerda de *Desert Strike*? (No. Vaya, sólo nosotros.)

FORMULA 1



La demostración de *Formula 1* de Crawfish se estrelló al cabo de pocos días, pero puso de manifiesto el poder de avance de Advance. La pista es rapidísima y se puede disponer una cámara virtual desde cualquier ángulo. Si podemos creer en esta demostración, los juegos de carreras de la Game Boy han llegado a la madurez. ¡Ya era hora!





LA GAME BOY

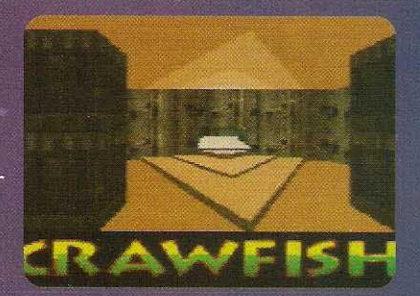
ML: Por el momento no podemos decir nada al respecto.
PGB: Venga, dinos algo.
ML: Nein, está prohibido.
PGB: Pues a la porra.



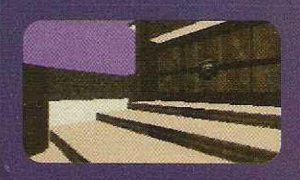
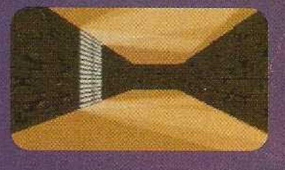
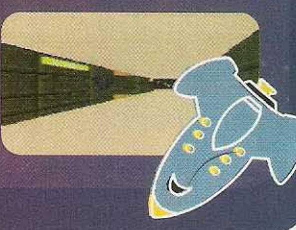
EL JUEGO

Malditos aliens. Sales de la Tierra a beberte una jarra galáctica y, cuando regresas, descubres que se han adueñado de todo.
Ésa es la excusa que necesita el héroe de *Iridion* para patear a los insectoides y volar en su nave espacial trucada.
Seis niveles de *shoot 'em up* y multitud de escenarios, desde un planeta Tierra verdeante y ameno (pero no por mucho tiempo, si los escamosos se salen con la suya) hasta Iridion, el planeta de los canallas.
¡Esto va a arrasar!

SHOT'EM UP EN 3D



Guardaron la mejor demostración para el final. Verlo para creerlo. Este *shoot'em up* de visión subjetiva, al estilo de *Doom*, se halla todavía en las primeras fases de desarrollo, pero ya despierta entusiasmo (e interés en la prensa). En esta demostración jugamos con un personaje por un nivel de corredores de estilo azteca. Aún faltan armas y enemigos, pero tiene muchísimas posibilidades. ¿Veremos *Half-Life* en la Advance?

LA MÁS PEQUEÑA Y LA MÁS GRANDE: ¡LA GAME BOY ADVANCE!

Ahora se te avisará cada vez que las baterías estén a punto de descargarse: una luz verde cambiará a rojo brillante. (Ahora podrás dormir mejor, ¿verdad?)

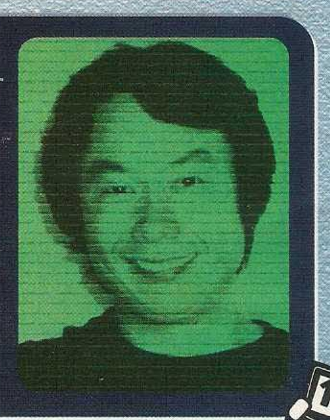


GOZO Y ALEGRÍA PARA CUATRO JUGADORES. ¡CIELOS, CÓMO ENREDAMOS LA SITUACIÓN!

¿ZELDA EN ADVANCE?



En una entrevista reciente, el dios de los juegos (y padre de Mario), Shigeru Miyamoto, insinuó la creación de un nuevo Zelda para Advance. Seguro que todavía falta mucho (¡Nintendo aún trabaja en la secuela *Mysterious Seed* para la GBC!), pero parece lógico que importen uno de sus mejores títulos a la nueva máquina.
Sin embargo, Nintendo jamás anda con prisas. ¡No lo pongas en la lista de Reyes hasta el 2002!



2001: UNA ODISEA EN LA GAME BOY

NAPOLEON

Editor: Nintendo
Desarrollador: Nintendo
Disponible: Verano 2001

¿Verdad que, al decir Nintendo, piensas en Pokémon sonrientes, afables fontaneros y simios tontorrones? Nintendo se ha creado una fama en el terreno de las aventuras mágicas, pero *Napoleon* para la Game Boy Advance promete algo muy distinto.

Sí, este juego agarra por los mismísimos a la nueva generación de Nintendo. *Napoleon* es un juego de estrategia en tiempo real, suficientemente complejo como para ocuparte días enteros. Pero, además, es (¡dilo en un susurro!) divertido.

Imagina que te diriges a la batalla a lomos de tu corcel, deambulas entre las tropas, discutes tácticas con los generales y diriges sus ataques. *Napoleon* ofrece este tipo de emociones. También tendrás que buscar nuevas armas para el regimiento y, cuando te queden pocos soldados, reclutar mercenarios... Parece una experiencia magnífica. ¿Libertad? ¿Igualdad? ¿Fraternidad? No. Pero *Napoleón* parece entregado a la causa bonapartista. ¡Cuidado con la guillotina!



Verás mucha ropa francesa en *Napoleon*. Pero pocas ensaladas.



¡Hurra! Un RPG del País del *Taiyo* naciente. ¡Lecciones de japonés!

En torno a *Golden Sun* se apiñan los fans de labios espumantes.

GOLDEN SUN

Editor: Nintendo
Desarrollador: Camelot
Disponible: Verano 2001

La experiencia te instruye. No metas los ojos en el horno. No te comas los zapatos. Cosas así. Y ahora que Planet Game Boy trata con productores de juegos de ordenador, sabemos cómo funcionan. Si han hecho una porquería, el departamento de Relaciones Públicas nos llama a diario. Pero si algo les sale bien, lo esconden hasta el último momento. Son así de crueles. Y con esto llegamos a *Golden Sun* (también llamado *Ougon no Taiyo)*, un juego oculto en el más estricto secreto. La nitidez de los gráficos, las fantásticas escenas de combate, el vistoso color y el asombroso sonido no se conciben hasta que se experimentan directamente. Hemos oído, además, que llevará un adaptador de teléfono celular, con lo que podrían jugar muchos a la vez. Y son los programadores estrella llamados Camelot (*Mario Tennis*) quienes lo codifican. Este *Sun* dará mucho de que hablar.



Traducción: *"Planet Game Boy, gran revista, sí, una obra maestra"*.

OTRAS MARAVILLAS: SE DESARROLLAN TANTOS JUEGOS PARA LA ADVANCE

MARIO KART



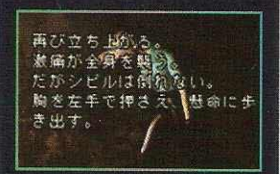
El fontanero gordinflón se pone en marcha en el juego GBA más esperado.

MEGAMAN EXE



El héroe de los plataformas debuta en los dementes RPG. Extraño y muy, esto, muy japonés.

SILENT HILL



La fiesta del terror en 3D de la PlayStation se convierte en una aventura centrada en textos.

KONAMI WAI WAI RACING



Las monadas de Konami corren en bólidos, a la manera de Mario. Hemos jugado y podemos decir que está bien.

TWEETY & THE MAGIC JEWEL



El molesto pajarillo de la Warner Bros tiene su juego en Advance. ¡A por él, Silvestre!

KURU KURU KURURIN



Un puzzle del tipo pieza-que-gira-extrañamente-por-laberinto. ¡El Tetris del siglo XXI!

F-ZERO



La velocísima carrera espacial de la SNES en tus manos. ¡Agárrala fuerte, va a ser difícil!

TOP GEAR



Nada que ver con los juegos de carreras actuales. Se trata de una excelente carrera arcade en 3D.

PINOBEES GREAT ADVEN-



¡Un extraño plataformas con un insecto robot volador! ¡De Japón! (¡Basado en Pinocho!)

BOMBERMAN STORY



¡Nuestro héroe destructivo favorito sale de su demencial laberinto y llega a la Advance!

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

Editor: Konami
Desarrollador: Konami
Disponible: Marzo 2001 (Japón)

¡Drácula ha vuelto y quiere tu sangre 0 negativo! Advance acogerá un nuevo episodio de la clásica serie vampírica de Castlevania. El juego regresa a sus raíces de plataformas en 2D tras dos azarosos intentos en 3D para la N64, y parece que éste va a ser el mejor episodio de la serie.

Puedes jugar con dos personajes: Nathan Graves y Hugh (¿o Mike?) Baldwin. Tienen que rescatar a su maestro de las garras del maligno mordedor. Armados con látigos y cadenas, luchan contra un ejército de monstruos cuyos nombres, por algún motivo, aparecen en un extremo de la pantalla cuando los encuentras.

Las imágenes nos han mostrado a uno de los héroes en el momento de acabar con una bestia de Armadura Llameante y un Demonio de los Vientos (¿armado con un ventilador?). Ya verás que los gráficos de estilo gótico son magníficos, así como el desplazamiento de pantalla con paralaje (los diversos niveles del fondo se desplazan a velocidades distintas y producen una impresión de profundidad).

Circle of the Moon aparecerá con el lanzamiento japonés de la GBA.



¡Estas pantallas no hacen justicia a los gráficos, porque, créenos, son maravillosos!



En la línea de Indiana Jones, Nathan y Hugh son muy aficionados al látigo. Por eso sueltan latiguillos al hablar. Esto, sí, también les gusta matar vampiros.



Acaban de empezar, pero estas pantallas ya son adorables. El espacio no había tenido nunca tanto color.

DROPZONE

Editor: Sin determinar
Desarrollador: Pocket Studios
Disponible: Sin determinar

No, no tiene nada que ver con esa película sobre el salto en caída libre. Sí, es otra conversión de un juego bueno pero anticuado, de un pasado remoto.

Dropzone es un clon del clásico arcade *shoot'em up* Defender, aparecido en los tiempos de los 8 bits, cuando la jugabilidad se imponía a los gráficos. Para jugar, tienes que ponerte un jet personal, volar sobre planetas exóticos y rescatar a científicos indefensos, prisioneros de la escoria alienígena. ¡Hurra!

La versión Advance (codificada por los mismos que crearon el asombroso *Alone in the Dark* para GBC) aprovecha al máximo (¡y todavía más!) el motor de 32 bits de la GBA para crear estos supergráficos.

Estas imágenes se tomaron en una fase temprana de la vida del juego, pero seguro que te parecen impresionantes. Esperemos que Wesley Snipes no aparezca por aquí.



QUE NO TENEMOS ESPACIO PARA TODOS. ¡AHí VAN UNOS CUANTOS!

GAME BOY WARS ADVANCE

Te nombran general en la Game Boy y destrozas a un amigo (oye, para eso están, ¿verdad?).

HELLO KITTY MIRACLECOLLECTION



Como decíamos, a los japoneses les gustan estas cosas. ¡Si se podrían pelear por los juguetes Kinder!

MAIL DE CUTE



Otro juego japonés centrado en las comunicaciones, sumamente extraño. Véase Star Communicator.

TACTICAL OGRE



Los más pirados por los juegos fantásticos se entusiasmarán con este RPG/estrategia. Barbas opcionales, pero bienvenidas.

MONSTER BREEDER



Crea tus propios monstruos y combátelos. Un cruce entre Frankenstein y los Pokémon.

WINNING POST



A los japoneses les gustan los juegos de gestión de carreras. Pero éste no es el caso. Por suerte.

STAR COMMUNICATOR



Un juego estilo Tamagotchi donde crías a un cachorro especial. Al menos no se hace pis en la alfombra.

POCKET GT



Si algo no va a faltar en la Advance, son juegos de carreras. ¡Éste es muy bueno! ¡Broom!

GOLF MASTER



Konami ha creado un juego para esa gente de los pantalones raros. ¡Uno sobre par! ¡Dos bajo par!

HEXCITE

Un trabajoso puzzle de la GBC en 32 bits. ¿Va a ser un *Mr. Driller* o un *Wetrix*? ¡Ya veremos!

REVIEW

PRECIO: 5.990 PTAS.
DE: NINTENDO
DISPONIBLE: SÍ



Ishihara es el gurú de las cartas Pokémon. Si él no sabe algo, es que no vale la pena saberlo. Contentará a todas preguntas, desde una simple duda hasta la más complicada pregunta de física cuántica.

Si eres lo bastante bueno acabarás aquí. Sin embargo, si eres un patata, irás a parar directamente a la papelera de la historia.



POKéMON TRADING

¡Ya era hora! Por fin podremos llevar 200 cartas de Pokémon encima sin miedo a que nos ataque una horda salvaje de coleccionistas desesperados.

¡Llévate las cartas, pero no le hagas nada a los niños!

Sólo los empollones podrán avanzar en *Pokémon Trading Card Game*... O tal vez los tipos con muchísima suerte. ¿Eres tú uno de estos últimos? Piensa que vas a necesitar toda tu energía...

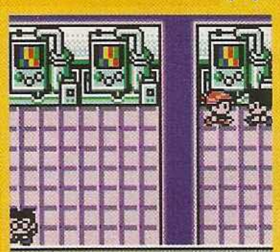
Hasta hace poco, el universo de los archifamosas cartas de Pokémon poco o nada tenía que ver con los juegos originales para Game Boy. Qué gran noticia, pues, que el juego de rol de las cartas aparezca por fin en forma de cartucho. Efectivamente, este título para Game Boy comprime en un cartucho toda esa gran colección de cartón y papel satinado para que pueda disfrutarse en el sistema que vio nacer al fenómeno Pokémon.

Si no quieres cargar con un montón de cartas carísimas cada vez que sales de casa, lo mejor es que te decidas por *Pokémon Trading Card Game*. Puedes coleccionar más de 200 cromos con este juego, si bien al principio empiezas tan sólo con una baraja dedicada a Squirtle, Charmander o bien a Bulbasaur. El juego sigue algunas de las reglas lógicas (aunque un tanto complejas) del juego de cartas Wizards of the Coast.

El propósito de *Pokémon Trading Card Game* consiste en vencer a los ocho líderes club y a los cuatro miembros del Alto Mando en el torneo final. Por lo tanto, lo primero que debes hacer es conseguir suficientes cartas distintas para contar con una baraja de batalla decente.

Menos mal que hay un modo tutorial para que puedas potenciar tus habilidades con las cartas, ya que las batallas son sobre todo tácticas (más incluso que en los juegos Pokémon originales). Cada vez

Si aceptas un duelo, atente a las consecuencias. Sólo hay una forma de evitar salir mal parado: apagando la máquina. ¡Y eso está muy feo!



CONSEJO

Después de la primera batalla, ya deberías ir pensando en cambiar de baraja. En cuanto ganes más cartas, añádelas a la baraja de inmediato. Se trata de ir ampliando tu baraja de salida para poder progresar por el juego.
Echa un vistazo al tipo de barajas que utilizan los rivales, recuerda qué cartas son las más efectivas y procura incluir algo similar en tu propia baraja. Cuantas más batallas ganes, más oportunidades tendrás. La variedad es la clave del éxito en *Pokémon Trading Card Game* (y además, en ella está el gusto).



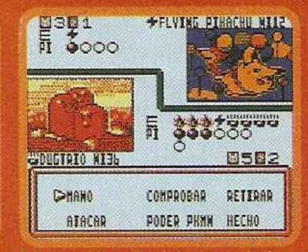


JUGADORES TAIMADOS

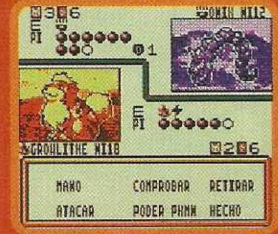
Si necesitas cartas para completar tu baraja, puedes intercambiar algunas con otros amigos que tengan la Game Boy, o bien puedes crear cartas aleatorias en el modo Card Pop. También se pueden intercambiar las listas que se utilizan para crear las barajas personalizadas, siempre y cuando no te importe que otro se enteren de tus secretos. ¡Los negocios son los negocios!



Cada carta tiene unas características. Asegúrate de conseguir la que te interesa.



Si has recogido una baraja buena, puedes intercambiar la lista de cromos con tus amigos. ¡Y si eres un rácano, puedes vendérsela!



Los que tengan la Game Boy Color pueden intercambiar cartas vía infrarrojos. ¡Es como tener telepatía!

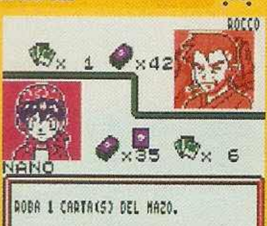
INFO

B & N	✔
GUARDAR	✔
ENLACE	✔
INFRARROJOS	✔
GB PRINTER	✔
RUMBLE PAK	✘
TRANSFER PAK	✘



Si te atascas, usa el supositorio (uy, queríamos decir, el defensor).

Los años están pasando factura al profesor Oak.



TODOS LOS CAMINOS CONDUCEN A...

Aunque no se tarda mucho en ir de una punta a otra (medio segundo, más o menos), lo cierto es que en la isla se concentra una gran cantidad de fans de las cartas Pokémon. Dentro de cada edificio hay un líder (como los líderes gim de los juegos *Pokémon* originales), con un tipo especial de baraja. Si sabes qué Pokémon funciona mejor contra cada tipo, gozarás de cierta ventaja táctica y los suculentos premios que esperan al vencedor podrían ser para ti.



La isla. Quizá no sea muy grande, pero está repleta de cartas Pokémon.

Tu rival siempre está a un paso de ti.



Sólo cuando venzas a los líderes club podrás acceder a las máquinas de barajas personalizadas.



Los Pokémon son los mismos de la edición Roja/Azul. ¡Aquí tienes a Pikachu!

CARD GAME

que ganes partidas contra jugadores menores conseguirás un montón de cartas que combinan una selección aleatoria de monstruos, o bien las cartas de energía especiales, imprescindibles para ejecutar ataques más potentes.

Si eres bastante bueno jugando con las cartas, lo más probable es que te aventures en el modo para un jugador a las primeras de cambio, ya que puedes pasar de club a club y enfrentarte al líder cuando hayas vencido a sus secuaces y robado sus cartas. ¡Ja, ja!

Menos mal que dicho cartucho ofrece algo más que esta simple aventura. Cada líder al que venzas te dará un ítem que te permite el acceso a una máquina automática de barajas; gracias a estas máquinas podrás hacerte con las barajas temáticas más potentes a partir de las cartas que hayas ido recogiendo. ¡Un sistema genial para recibir consejos!

También puedes batallar contra los amigos mediante el cable de enlace, y una vez tengas en tu poder todas las cartas, podrás acceder a esos duelos de altísimo nivel contra otros jugadores que, de llevarlos a cabo con los cromos reales, te saldrían por un ojo de la cara a costa de invertir en cantidades ingentes de sobrecitos.

También puedes conseguir cartas nuevas si apuntas con el puerto de infrarrojos de tu Game Boy Color hacia la consola de otro y accedes al modo Card Pop. A mayor número de intercambios, mejores serán las cartas. Hay incluso una opción que te permite imprimir imágenes gracias a la Game Boy Printer. ¡De primera!



¿Y B & N?

Los gráficos no son lo más importante en este juego, así que la jugabilidad no se resiente en las viejas máquinas monocromas.

Si nunca has jugado con las cartas de verdad, este cartucho puede irte de perlas. El modo tutorial te explica las complicadas reglas con claridad, y el nivel de dificultad tiene muy en cuenta a los principiantes. A los jugadores más experimentados puede que les resulte un poco fácil pero, una vez finalizado el modo para un jugador, siempre queda la opción de retar a un amigo, o bien la posibilidad de amasar una cantidad ingente de cartas.

¡Arrastro!

REGLAS

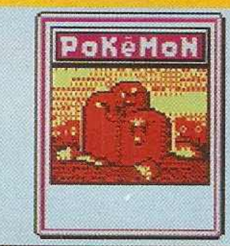
El modo Tutorial te enseña las nociones básicas necesarias para empezar, pero el mejor lugar para aprender las tácticas que distinguen a los campeones de los perdedores lo tienes en los clubs de cartas. Cuantas más veces juegues partidas contra gente de diferentes clubs, más fácil te resultará discernir cuáles son las cartas vencedoras en cada momento.



Un combate puede acabar en empate si los dos Pokémon finalistas se desmayan a la vez.



Lee el tutorial antes de empezar. Incluye información muy valiosa. ¡Ni se te ocurra pasarlo de largo!



Puedes imprimir un montón de detalles de cada monstruo, incluso las listas de ataques.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN No está mal. Lo malo es que las cartas no están animadas.

JUGABILIDAD Mucho mayor de lo que cabría esperar. Deberás escurrirte el cerebelo.

DURABILIDAD Si tus amigos también tienen una copia, puede durarte años.

DIFICULTAD Fácil para los expertos en cartas, si bien los enfrentamientos a dos bandas son únicos.

94%





PRECIO: N/D
DE: NINTENDO
DISPONIBLE: SÍ

¿Tienes una banana por ahí?

Puede que el castor sea pequeño, pero lleva el monocIo más grande del mundo.



Bonjour, je m'appelle Winky la Rana. J'ai mange fromage avec, esto..., tostadas.

Recoge a tres avestruces y podrás acceder a un subjuego con suculentos premios.





DONKEY KON

¡Nunca antes hacer monadas había sido tan divertido! ¡Disfrutarás como un mico!

Los Reyes Magos van a tener que hacer horas extra para poder satisfacer a todos los *Gameboyeros* del mundo estas Navidades. Sin embargo, si crees que Baltasar sólo va a poder traerte un juego, no lo dudes: *DKC* ha de ser tu elección. La razón es bien sencilla. Los genios de Rare (creadores de títulos clásicos como *Banjo Kazooie, GoldenEye* o *Perfect Dark*), acaban de sacarse de la manga una conversión rompedora de su obra maestra para SNES que apareció hace ya seis años. En aquella época, los jugadores alucinaron con la sorprendente combinación de gráficos impresionantes (que conseguían plasmar imágenes de gran calidad en una consola de 16 bits) y la jugabilidad perfecta para un plataformas que ofrecía *DKC*. Pues esta encarnación para Game Boy es tan o más alucinante que la original. Evidentemente, los gráficos no son CLAVADOS a los del original, pero se acercan mucho, ya que exprimen al máximo las posibilidades de los 8 bits de la GB.

En pocas palabras, *DKC* es un plataformas con scroll lateral, como el Mario de toda la vida, en el que Donkey Kong y su compinche Diddy deben acabar con el malvado K. Rool y su ejército de Kremlings. Pero al contrario de lo que sucede en los trillones de juegos de plataformas que aparecen a diario para Game Boy, éste destaca por su invención y originalidad, tal y como era habitual en sus antepasados de antaño.

DKC está saturado de detalles. En cada nivel hay un barril especial que traerá a Diddy a tu lado. De este modo, cuando te enfrentes a los malos, podrás pedir el relevo como si se tratara de una pelea de lucha americana. En el juego para SNES aparecían ambos Kong a la vez en pantalla, pero la pe-

El bueno de Cranky lleva dando caña desde el principio de los tiempos consoleros. Sin embargo, escucha siempre sus sabios consejos. Son muy útiles.



CONSEJO

Para conseguir una vida extra, busca las cuatros letras que forman la palabra KONG y que están escondidas en cada nivel. Algunas sólo podrás alcanzarlas si botas sobre la cabeza de un enemigo, o si utilizas a una de tus bestias.



¡LLAMA A UN AMIGO!

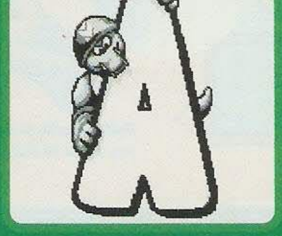
Queda con un amigo que también tenga una copia del juego y alucinarás con las posibilidades que ofrece el cable de enlace.



En el mini juego de Funky, debes pescar peces de todos los tamaños en un tiempo límite.

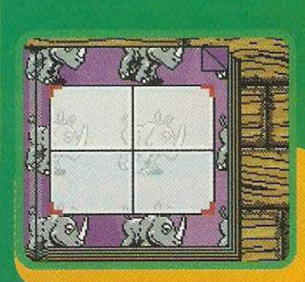
Conviértete en James Bond en el mini juego de Cranky. Liquida a los Kremlings pero ni roces a tus peludos amigos. No es tan fácil como parece.





Aquí tienes 26 letras del alfabeto en caracteres simiescos: con ellas puedes escribir los tacos que quieras y enviárselos a tus amigos.

Puedes pasar tus pegatinas favoritas a un colega gracias al enlace por infrarrojos de la Game Boy. ¡Genial!



SNES VS GAME BOY

Si esto es lo que la gente como Rare puede hacer con la vieja Game Boy, ¿qué podemos esperar de la Advance? Han conseguido comprimir todo lo que aparecía en la versión para SNES y embutirlo en el minúsculo cartucho de la GB. ¡Increíble!



Los gráficos del juego para SNES fueron creados por los mismos ordenadores que crearon *Terminator 2.*



Seis años después, lo han vuelto a conseguir. Es un homenaje estupendo a los mejores tiempos de la SNES, ¿no crees?

¡Soy In-Diddy-ana Jones!

¡Vamos a bailar la Kong-a!





Para cantar, ¿hay que coger el tono o al mono? No sé no sé...

El Pez Espada Enguarde se vuelve loco cuando no encuentra la ruta a seguir.



El primer jefe. Cargarse a Gnawty es pan comido. No pares de machacarle el cráneo.

INFO

B & N	✗
GUARDAR	✓
ENLACE	✓
INFRARROJOS	✓
GB PRINTER	✓
RUMBLE PAK	✗
TRANSFER PAK	✗

G COUNTRY

queña CPU de la GB no puede con tanto. Por lo tanto, aparecerá un icono que indica dónde se encuentra Diddy, a la espera de entrar en acción.

Los dos Kong conforman una de las parejas más carismáticas que se han visto jamás en un juego. Los personajes son muy grandes y sus animaciones dignas de elogio. Si dejas a Diddy quieta durante la partida, se quitará la gorra y demostrará su aburrimiento. También aparecerán otros miembros de la familia Kong.

El viejo Cranky te ofrece consejos en los niveles más avanzados, y se queja de que los juegos "no son tan buenos como en sus tiempos" (ya se parece a nosotros). Candy Kong ofrece subjuegos para ganar vidas extra y Funky Kong te conduce a cualquier nivel que hayas visitado con anterioridad. Te parecerá una tontería, pero ya verás cómo no paras de volver al nivel de la vagoneta de la mina una y otra vez.

También puedes solicitar los servicios de un montón de animales de la selva (el Rinoceronte Rambi, la Rana Winky, el Pez Espada Enguarde, el Avestruz Expresso y el Loro Squawks), para acceder a zonas que con anterioridad te resultó imposible alcanzar. Necesitarás toda la ayuda que puedas recabar, ya que el juego es enorme. Aparte de los más de cien niveles, hay un montón de rutas secretas por descubrir y un nivel nuevo y exclusivo para Game Boy.

Y para remate, *DKC* no es un juego para disfrutar en solitario. Llama a un amigo y podrás enlazarte para disfrutar de electrizantes partidas a dos bandas. También puedes crear tus propias pegatinas con DK e imprimirlas en la Game Boy Printer; pero ahí no acaba todo. ¿Qué te parece intercambiarlas con los amigos gracias al nuevo Enlace por infrarrojos?

Tan sólo cabe destacar un fallo. El tamaño de la pantalla es tan reducido, que en más de una ocasión te encuentras de morros con el enemigo sin que te dé tiempo a reaccionar. Es una molestia, pero tan nimia que, sin lugar a dudas, *DKC* merece estar, por derecho propio, en tu colección de títulos indispensables para la portátil de Nintendo.



Nasty Necky es el segundo jefe. Esquiva sus nueces voladoras (¿no lo habías adivinado?).

¿QUIERES SABER QUÉ ES UN NIVEL INTELIGENTE?

Además de colgarte por las lianas y saltar de plataforma en plataforma, algunos niveles plantean problemas y enigmas complicados. Empieza a darle a la materia gris.



Aquí debes pulsar interruptores para desactivar a los malos invencibles el tiempo justo para pasar.

En este nivel, Kong debe empujar un neumático por el hueco y saltar encima para conseguir el ítem que está en lo alto.





¡Haz rodar los barriles! En este complicado nivel, Kong debe propulsarse de barril en barril.

Diddy es tan pequeña que puede pasar entre estas avispas sin que le piquen.



VEREDICTO	PRESENTACIÓN	JUGABILIDAD	DURABILIDAD	DIFICULTAD	96%
	Gráficos estupendos y sonido de primera. La realización de DKC es perfecta.	¡El paraíso! Ojalá todos los juegos para GB fueran así de buenos.	Los meses pasarán y seguirás jugando con este título. Sólo o acompañado.	Desafiante pero muy adictivo. ¿Qué más se puede pedir?	



PRECIO: 5.995 PTAS.
DE: UBI SOFT
DISPONIBLE: SÍ



En *Jungle Book* casi puedes oler las caquitas de mono.

Puede que Mowgli sea sólo un puñado de píxeles, pero tiene personalidad.

HISTORIA DE LA SELVA

O, mejor dicho, cuentos de la selva. Tú decides.



Cuando Walt Disney murió, congelaron su cabeza, esperando que la ciencia le permitiría volver a la vida.



Kipling escribió *El Libro de la Selva* en un descanso mientras hacía uno de sus maravillosos pasteles.

EL LIBRO DE

¿Quieres pasarte unas vacaciones con todos los gastos pagados acompañado sólo por una pandilla de animales?



Los dibujos de Disney son un poco como los helados: todos tenemos un gusto preferido. ¿Cuál prefieres? ¿El *Rey León*, con trama Shakespeareana de traición familiar, reconciliación y tiernos leones? ¿O qué tal *Pocahontas*, con su deliciosa mezcla de indígenas y amores incomprendidos? ¿O *101 dálmatas*, con un montón de crías tan adorables como un plátano bañado en caramelo?

De la misma forma, todo el mundo reconocerá que, como pasa con el helado de vainilla, *El Libro de la Selva* sigue siendo la mejor película hecha nunca por Disney, y es que tiene el conjunto más memorable de personajes (cuando hayas conocido al Oso Balú, la Pantera Bagheera y al Rey Louie, nunca los olvidarás) y las mejores canciones (acompañadas de unas excelentes coreografías). De hecho, si no has visto *El Libro de la Selva*, ya tardas en hacerlo. No sabes lo que te estás perdiendo.

Por otro lado, *El libro de la selva* (el juego) tiene sus fallos, pero le hace justicia a la película por lo que respeta a vistosidad. Nuestro héroe es Mowgli, el jovencito criado por los lobos en la selva de la India. Mowgli está tan encantador como siempre y tiene una buena gama de movimientos. Y, lo que es más importante, lleva los pantalones del color apropiado (rojo anaranjado).

El paisaje de la jungla es fantásticamente envolvente: una selva tropical enorme bajo el cielo más increíble que hayas visto. Por lo que respeta a los gráficos, *El libro de la selva* es uno de los mejores títulos para Game Boy hasta la fecha, con más ambiente de selva que una peli de Tarzan.

Por otro lado, la jugabilidad es la habitual en juegos de GB. Se trata de un título de plataformas con scroll lateral, lo cual, francamente, demuestra falta de ambición

CONSEJO

The Jungle Book no tiene opción de guardar. En su lugar, recibes una clave de acceso al final de cada fase que deberás ir apuntando. Pero, por si acaso se te ha colado alguna, aquí tienes las claves para las fases dos a cinco: RT1V, S2U2, M64*, Y9RL.



EL CERDITO Y YO

Si quieres moverte por la selva sin problemas necesitarás la ayuda de unos cuantos amigos animales...



Cualquier criatura, grande o pequeña, servirá. Pero aún no veo ninguna...



¡Ajá! Lanza un plátano al arbusto y un cerdito saldrá de su escondite.



Ahora salta sobre él y te catapultará hacia la plataforma que hay más arriba. ¡Bien!

Este chimpancé está aquí para darle pistas sobre el juego a Mowgli.





Aquí tienes a Mowgli con el último modelo en ropa de deporte. La prenda está fabricada con los mejores ingredientes naturales.



Puede que Mowgli sea el Rey de las Lianas, pero ese murciélago rojo no parece ser un fiel servidor.



La pantalla del mapa muestra tu avance por la selva. (Lógicamente, la cabeza de Mowgli no está a escala).

Es la hora de "¿Dónde está Mowgli?" Encuentra a nuestro gallardo héroe en esta captura. Suerte que no lleva pantalones de camuflaje.

LA SELVA

¿Qué te parece la selva, Mowgli?

De hecho, prefiero quedarme en casa.

y originalidad. Y, para ser honestos, el juego es también demasiado fácil y los obstáculos a superar no lo son mucho. A pesar de eso, es tan emocionante que un flujo de adrenalina recorrerá tu cuerpo a cada momento: recoge un plátano y lánzalo a cualquier simio que te bloquee el camino, pon un par de rocas cercanas en los sacos apropiadamente colocados para abrir las puertas, usa eso que parecen cerditos peludos como trampolines para llegar a plataformas lejanas, corre y salta en las secciones por tiempo antes que se cierre la puerta al próximo nivel…

Lo malo es que todas las fases transcurren en la selva, lo que denota la falta de diversidad. Cada una de ellas sigue la misma rutina de lanzar bananas, correr para llegar a las puertas y seguir las flechas. Y a la que empiezas a pasar de nivel a nivel más rápido que el camión de los helados un día de verano, se pierde un poco la emoción.

De hecho, *El libro de la selva* es un título creado pensando en 'los niños', así que si lo que estás buscando es un reto que ponga a prueba tu destreza con la Game Boy, inténtalo con otro título.



Mowgli intentando escalar socialmente. ¡Vaya con el chico!

INFO

B & N	✗
GUARDAR	✗
ENLACE	✗
INFRARROJOS	✗
GB PRINTER	✗
RUMBLE PAK	✗
TRANSFER PAK	✗

LA LEY DE LA SELVA

Jugar a *El libro de la selva* es tan fácil como atarte los zapatos, siempre y cuando alguien te enseñe a hacerlo primero. Así que deja que *Game Boy* te lleve de la mano y te enseñe lo que hay que saber para moverse por la jungla.



1. ¿Has encontrado una puerta cerrada? Mejor déjalo y vete a casa. ¡No, espera! Busca por ahí un saco y algunas piedras. Te sacaremos de esta antes de que puedas decir "Ya estoy".



2. Pon tres piedras en el saco y ya tienes una puerta abierta.



3. ¡Una flecha! Eso debe significar que en alguna parte se ha abierto una puerta…



4. Pero estará abierta poco tiempo. ¡Apresúrate!



5. Encuentra una plataforma que no esté a tu alcance, y quizá alguien que esté por ahí te ayudará a subir.



6. ¡No te asustes! Esta cosa (sea lo que sea) te impulsará hacia arriba.



7. Ahora puedes volver a tus aventuras. Y si te quedas atascado de nuevo… ¡habla con Oak!

VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Bonitos gráficos que hacen justicia a los increíbles dibujos.

JUGABILIDAD
Le pillarás el truquillo a la primera.

DURABILIDAD
Si no te quedas atascado, pasarás de nivel rápido.

DIFICULTAD
Fácil, hasta que llegues a niveles avanzados, en los que resultará enloquecedor.



PRECIO: 5.990 PTAS.
DE: CODEMASTERS
DISPONIBLE: SÍ

FMV (FLIPANTE Y MARAVILLOSO VÍDEO)

Cuando la Game Boy apareció hace diez años, nadie soñaba con ver escenas de vídeo protagonizadas por dibujos como presentación de un juego. ¡Pero así es! Y con una calidad asombrosa. No sabemos qué han hecho los de Codemasters para incrustar esta increíble secuencia en un cartucho del tamaño de un petardo, pero te recomendamos que te sujetes la mandíbula antes de verlo. ¡Lástima que los personajes estrella no destaquen más!

La monísima tropa de *Cannon Fodder* da su toque personal al juego.



Decid patata, soldaditos. (Estos bobos no saben disparar otra cosa.)



Ahora practican el tenis con las granadas cerca de un arsenal. Que sí, tíos, que vais bien.

Este tío no se puede resfriar... cuidado con la ventana abierta.



Oiga, cabo, ¿cuánto mide la mecha de las granadas de mano? Esto...

Apártate, si no... te saco una foto

CANNON

Atención... la tropa está desmoralizada... la versión para GB Advance no está lista... suministros para la unidad de color... esperamos...

Así que la Game Boy Color estará relegada a un segundo plano cuando llegue la Advance? ¡Anda ya! Échale un vistazo estas capturas de *Cannon Fodder*: gráficos en colores increíbles, voz, vídeo clips, sonido FX e incluso una canción introductoria. ¡Que me pellizquen! ¡Debo de estar soñando!

Cannon Fodder es una nueva conversión de un clásico de 16 bits, y –aunque la Game Boy sólo tenga la mitad de potencia de aquellas máquinas- dobla en calidad a sus predecesoras.

Imagina una versión simplificada de *Command and Conquer*, en la que guías a un pequeño destacamento por junglas y montañas para derrotar al maligno dictador sudamericano llamado El Presidente. Ahora, imagina que lo haya creado un equipo de desarrolladores de lo más cachondo. Si llevas demasiado tiempo en la frondosa jungla, uno de tus pequeñuelos grita: "¿Alguien me pasa una taza de té?". Si empieza el tiroteo, tal vez gemirán: "¡Mis pobres pantalones!". Esto no parece una batalla.

Pero es el enemigo quien ríe el último. En cuanto oigas gritar "¡Aquí el enemigo!" o "¡Qué fácil te mato!" con fuerte acento sudamericano, empezarán los problemas.

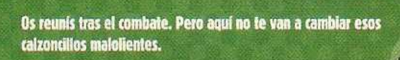
Los nativos no descansan. Los esquimales del Ártico y las tribus de la jungla suelen interponerse en pleno combate y gritan "¡Unga bunga!" antes de morir. Puedes ofrecerles tu amistad y luego usarlos como escudos humanos. ¡Ja ja! (¡Uy! ¿Qué ha hecho de mí este juego?). Pero esto



¡Ves esa explosión de rojo sangre y caqui? Eras tú.



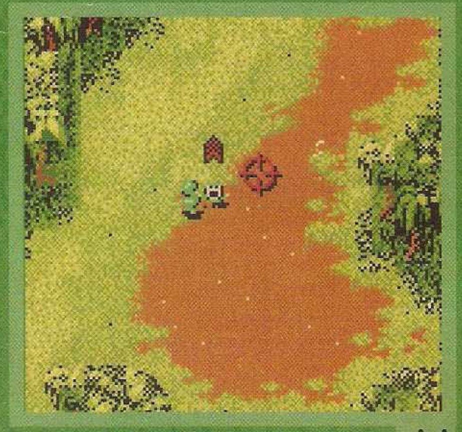
Os reunís tras el combate. Pero aquí no te van a cambiar esos calzoncillos malolientes.



DEBRIEF

KILLS: 16
CASUALTIES: 1
NEW RECRUITS: 10
SQUAD SIZE: 27





Las arenas movedizas se cobran una víctima. Aunque lo cierto es que matan sin moverse.

CONSEJO

No pierdas de vista el radar (en la esquina inferior izquierda del menú de Pausa). Pero recuerda que no sólo detectará al enemigo, sino también a los inocentes aldeanos.

MISSION 5 PHASE 3
"COLD PURSUIT"
DRUID
AXEMAN
SOLDIERS: 22
RETURN TO BATTLE
MISSION BRIEFING
RESTART PHASE
WITHDRAW TO BASE

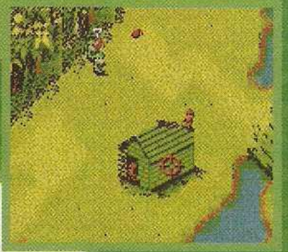


INFO

B & N	✗
GUARDAR	✓
ENLACE	✗
INFRARROJOS	✗
GB PRINTER	✗
RUMBLE PAK	✗
TRANSFER PAK	✗



Tus hábiles tropas no toman prisioneros. ¡Si incluso matan a los enemigos cuando están en el servicio!



¡Hurra! Con gran alegría, tus muchachos capturan el suministro de mermelada de fresa del enemigo. ¡La bandera bien alta!





La tropa se lanza a la acción con bollería de calidad.

¡MENUDOS BARRACONES!

Este cuartel es el sitio idóneo para relajarse, poner los pies en alto (o los muñones, si no tuviste suerte en el campo de minas) y visitar a los camaradas que nos dejaron. Benditos sean.



El Helicóptero, siempre *presto* a llevarte al combate. ¡También tienes una scooter!

La Iglesia donde los muertos descansan en pedazos. Aquí hay más fiambres que en... Bueno, es igual.

Los Barracones, donde puedes guardar el juego, mirar las estadísticas y salir.

Estos tíos no tienen talento. Si lo tuvieran, no estarían aquí.

FODDER

no es pura comedia. Oculto tras las caricaturas y los bonitos gráficos descubrimos un sofisticado juego de sigilo, a la manera de *Metal Gear Ghost Babel*. Si arremetes a la brava contra el campamento enemigo, durarás un segundo. El juego se mueve con gran fluidez y velocidad (a veces demasiada), por lo que tendrás que emplear una estrategia seria –y sádica- para triunfar sobre las adversidades.

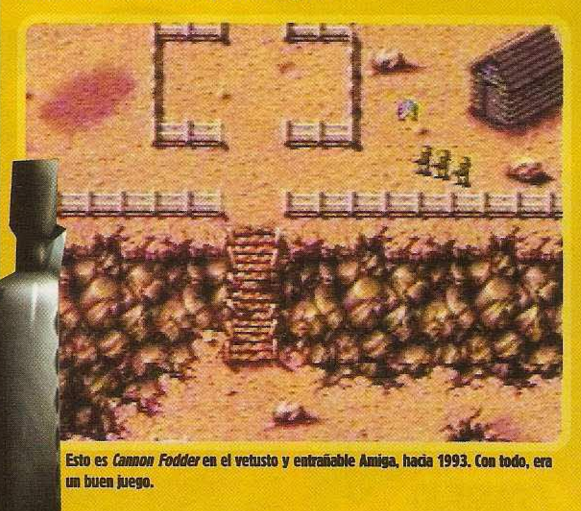
¿No puedes superar ese campo de nieve abarrotado de enemigos? Pues ponte tras el volante de ese fastuoso vehículo y destrózalos. ¿Los esbirros del Presidente llevan las de ganar? Basta con que envíes un "rambo" cuando salgan corriendo del edificio.

Sí, jugarás sucio, pero eso es lo que se espera de un juego cuyo subtítulo reza: "La guerra no había sido nunca tan divertida".

Un simple inconveniente nos impide puntuarlo mejor: la capacidad del enemigo para pulverizarte con el bazuca desde fuera de la pantalla. Pero de todos modos se trata de un juego impresionante. Y extenso. Los 72 niveles se agrupan en escenarios. Debes pacificarlos y, a la vez, conservar vivos en la medida de lo posible a los hombres de tu destacamento. Tienes que completar el escenario para recibir nueva carne... esto, reclutas. Los vas a necesitar. Astutos enemigos en helicóptero y jeep quieren tu cabeza. No te olvides los calzoncillos de acero. Así saldrás en una sola pieza. Eso sí, una pieza maltratada y sangrienta.

EL JUEGO DE LAS DIFERENCIAS

Podemos felicitar a los programadores de *Cannon Fodder* por la brillante recreación del original de 16 bits en la pequeña y querida Game Boy. Hay que mandarles flores y chocolatinas. Somos pelotas, ¿eh?



Esto es *Cannon Fodder* en el vetusto y entrañable Amiga, hacia 1993. Con todo, era un buen juego.



Exactamente la misma escena en vuestro aparatito de 8 bits, el año 2000. ¡Sabéis encontrar las diferencias?

En esto consiste el juego. Sin duda, muy original.

MISSION COMPLETE

¡Quiero irme a casa!

VEREDICTO

PRESENTACIÓN Nunca has visto ni oído nada igual. Te lo prometemos.

JUGABILIDAD ¡La guerra nunca ha sido tan diver! Esto nos preocupa.

DURABILIDAD ¿Te basta con 72 niveles? ¿Cómo que no? ¡Mentiroso!

DIFICULTAD Al principio es fácil, y luego muy difícil.

94%

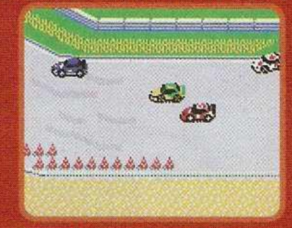
PRECIO:	6.490 PTAS.
DE:	PROEIN
DISPONIBLE:	SÍ

DONINGTON Y MÁS ALLÁ...

El famoso circuito de Donington es el primero al que tendrás que hacer frente en *TOCA*. Ya hemos pasado por la tormentosa vuelta de calificación y ganado el primer puesto en la parrilla de salida. Y, créenos, te harán falta esos segundos de ventaja cuando la carrera empiece de verdad. ¡Al menos ha salido el sol!



Toma ventaja desde el principio o te quedarás tirado entre una nube de humo.



¡Yaaaaaa han salido! Se acerca la primera curva, empiecen a frenar!



A estas alturas de la carrera, ya estarás 'rodado'. Je, je.



¡A por los conos! Arróllalos todos. ¡Mira cómo vuelan!

TOCA: TOURING CHAMPIO

No sabía que las ruedas hablaban.

Ahora puedes jugar a los juegos de PlayStation con la Game Boy. ¡Genial, tío!

De rally a rally y acelera porque te "toca".

Los juegos de carreras de Game Boy son como bocadillos. Hay un montón para elegir, pero no todos saben bien. Hay dos razones para esto. O sus creadores intentan poner demasiado relleno y no cabe en el bocadillo, cosa que causa una tragedia, o casi no hay relleno, lo cual resulta una triste pérdida de dinero.

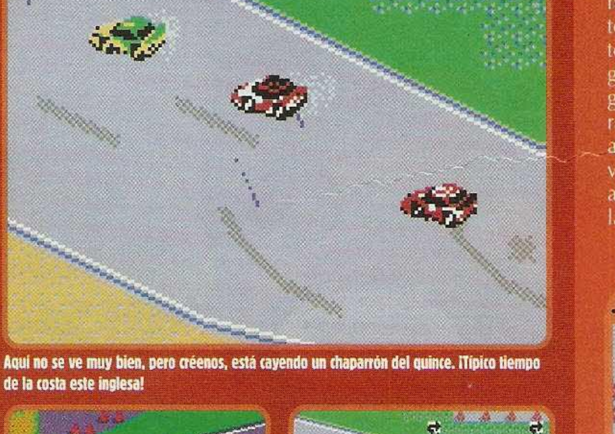
Toca, en cambio, es un juego típico de carreras, pero de primera calidad, relleno de ingredientes suculentos, y es lo bastante completo como para que tardes siglos en acabártelo. Los programadores Spellbound Interactive se merecen nuestras alabanzas por haberse atrevido a ser diferentes con esta adaptación del mega-popular juego de carreras de Codemasters para PlayStation. De esta forma, en lugar de la típica visión desde arriba o desde detrás del coche nos encontramos con perspectiva pseudo-3D que da muy buenos resultados.

Para empezar, es rápido como un galgo a propulsión. Realmente, serpentear por una de las nueve pistas posibles con tu Ford Mondeo te da sensación de velocidad. Y los diminutos gráficos contienen gran cantidad de detalles, hasta el punto de ver cómo ruedan los neumáticos en las curvas, o de tener la satisfacción de hacer volar los conos con un derrape acertado.

Pero el nivel de detalles no se limita sólo a los gráficos. A pesar de su aspecto

FRENANDO BAJO LA LLUVIA

Hay que reconocer que el clima en Gran Bretaña es penoso, pero esto hace que las carreras sean fenomenales. Espero que te funcionen los limpiaparabrisas...



Aquí no se ve muy bien, pero créenos, está cayendo un chaparrón del quince. ¡Típico tiempo de la costa este inglesa!



El agua que salpicas con los neumáticos es un bonito detalle. Lástima que te haga patinar y chocar.

Cuando hay lluvia patinas más que una serpiente embadurnada de vaselina.

Dentro de muy poco, alguien va a tener jaqueca.



Mira todos estos conos tan bien puestos y ordenados. ¡Preparados para ser arrollados! ¡Destruir, machacar! ¡Ja, ja, jaaa!

CONSEJO

Cuando te acerques a una curva, vigila las señales que verás en los laterales de la carretera. Los números irán bajando para indicar lo cerca que estás de la curva Otra señal muy útil te indicará lo cerrado que es el giro.





simplista, *TOCA* tiene tanto la emoción como los accidentes que podías encontrar en su hermano mayor de Sony. Deja que uno de tus neumáticos toque la hierba a gran velocidad y darás un trompo que casi siempre supondrá perder de golpe toda oportunidad de ganar. Y los bancos de arena frenan el coche como si fueran manchas de pegamento. Pero al menos no hay que preocuparse por las marchas, y para derrapar basta con pulsar el freno y darle al botón derecho o izquierdo del mando.

El juego no se puede guardar, pero el sistema de passwords es suficiente.

¡Cuidado! ¡Acabo de sacarme el carné!

CAR
NSHIP

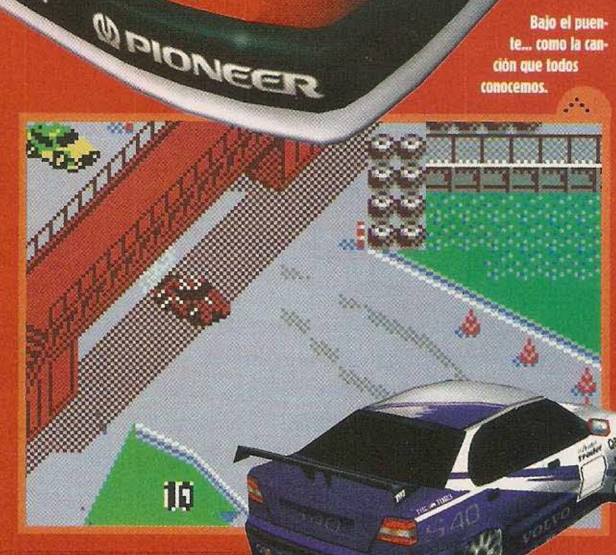
Lo mejor del juego es el modo Campeonato. Escoge uno de los ocho coches posibles y prepárate para pelearte con tus siete contrincantes desde la parrilla de salida. A partir de aquí es cuestión de avanzar por la sinuosa sucesión de peligrosas curvas hasta que completes las seis vueltas. Todos los escenarios están sacados de circuitos británicos de verdad como Silverstone o Brands Hatch; lo malo es que el tiempo también es el propio de Inglaterra, normalmente lluvia.

Y cuando ya te hayas cansado de dar vueltas por los circuitos, cuentas con la opción Carrera que te permite un rápido paseo por cualquier pista con cualquier coche, y también una Contrarreloj.

Pero donde *TOCA* se atasca es en la criminal ausencia de un modo para dos jugadores. En su lugar encontramos el modo Party Play, que implica irte pasando la Game Boy con los colegas y jugar uno después del otro. Divertido pero extraño. Aparte de eso, el juego individual es tan rápido que compensa la falta de enlace. En general, un juego muy apetitoso. Mmmm. ¿Alguien quiere un bocadillo?

INFO

B & N	✗
GUARDAR	✗
ENLACE	✗
INFRARROJOS	✗
GB PRINTER	✗
RUMBLE PAK	✗
TRANSFER PAK	✗



Bajo el puente... como la canción que todos conocemos.

EL REINO DEL COCHE

Los ocho vehículos entre los que puedes escoger no sólo son bonitos de ver, sino que cada uno de ellos tiene sus propias especificaciones y se manejan de forma distinta. La velocidad no lo es todo. Los conductores veteranos seguramente preferirán un coche con mayor agarre en las curvas, por ejemplo. ¡No os limitéis a ir a por ese rojo tan molón!



El Honda Accord os puede sonar a turismo, pero es la leche. Acuérdate de incluir una caja pastillas para el mareo, por si acaso.



El Audi A4, con tracción a las cuatro ruedas, se pega a la carretera como un erizo.



El Vauxhall Vectra, veloz y fácil de controlar, es un gran coche.



El Volvo S40 es una bestia poderosa pero manejarlo es como ir a los autos de choque.



El Ford Mondeo es un cochecito rápido pero que resbala bastante. ¡Quién puso mantequilla en los frenos?



El Nissan Primera no es el coche más rápido del mundo pero tiene muy buenos frenos.



En la parte trasera del Peugeot 406 caben hasta la abuela y los niños...

VEREDICTO

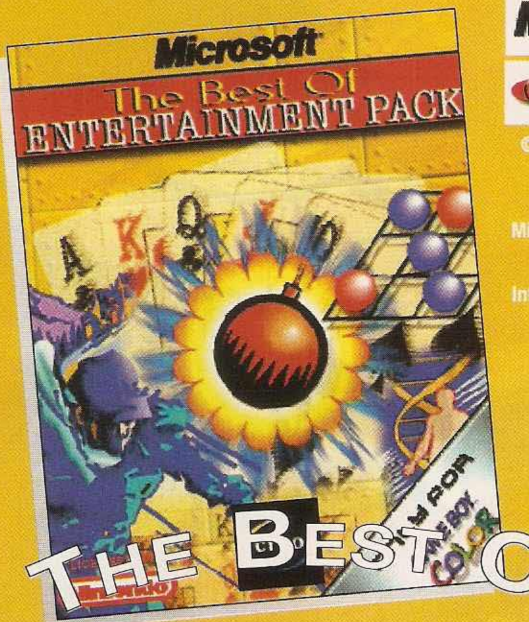
PRESENTACIÓN
Los gráficos, pequeños pero rápidos y llenos de detalles, hacen un buen trabajo.

JUGABILIDAD
Muchas cosas que hacer, siempre y cuando disfrutes jugando solo. ¿Por qué no hay enlace?

DURABILIDAD
Tardarás meses en aprenderte el recorrido de los circuitos.

DIFICULTAD
A veces el juego resulta difícil, pero si chocas es tu culpa, no del juego.





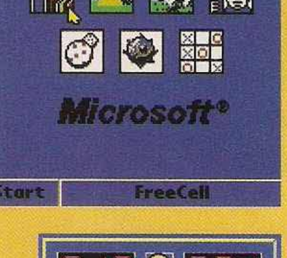




THE BEST OF ENTERTAINMENT PACK

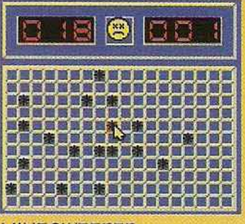
¿SIETE FABULOSOS JUEGOS EN UN SOLO CARTUCHO DE GAME BOY COLOR?





Enigmáticos solitarios, campos de minas, formas de vida mutantes, emocionantes carreras de esquí... El Entertainment Pack de Microsoft es un mundo de diversión para Game Boy Color con el que poner a prueba tu mente y reflejos; una fascinante colección de auténticos clásicos.

¿QUÉ PODRÁS ENCONTRAR EN ENTERTAINMENT PACK?



MINESWEEPER

- 3 enigmáticos juegos de cartas: Tut's Tomb, Tri-Peaks y FreeCell
- Explora formas de vida mutantes que compiten entre sí en Life Genesis
- Esquiva árboles, rocas y a otros esquiadores en la resbaladiza diversión de Ski Free
- Evita minas explosivas ocultas en el arriesgado Minesweeper
- Vence las dificultades del clásico tres en raya, ahora en 3D, en Tic Tac Tics

TUT'S TOMB



7 emocionantes juegos de cartas, acción y estrategia que te mantendrán cautivado y embelesado ¡durante horas!

En esta completa colección, seguro que todo el mundo encuentra su juego ideal.

THE BEST OF ENTERTAINMENT PACK
Disponible: diciembre 00
Precio: 5990 Ptas.

ONLY FOR GAME BOY COLOR

Llega a tu Game Boy una aventura de acción y plataformas genuinamente rompedora.

Diviértete como nunca con el primer videojuego que parodia los videojuegos y asómbrate con su jugabilidad única y fantasía desbordante.

EL HÉROE

Patoso, holgazán y bonachón, Gift sólo vive para hacer travesuras. Hasta que la belleza de la princesa Lolita Globo despierta al héroe que lleva dentro.

...TIENE


GAME BOY COLOR
PlayStation 2
Virgin INTERACTIVE
EKO SOFTWARE
cryo
Copyright 2000 Cryo Interactive Entertainment - Eko Software
DEFINITIVO...
Armado con su bastón mágico, Gift deberá librar mil y un combates por siete mundos diferentes. Tendrá que volar, nadar, trepar, saltar sobre abismos insondables... ¡Qué duro es ser el mejor!
UNA MISIÓN



PRECIO: 5.995 PTAS.
DE: UBI SOFT
DISPONIBLE: SÍ

La crisis del petróleo ha afectado mucho a nuestro héroe: normalmente va siempre en bus, ¿a que sí?



De todos los juegos en plan Isla del Desierto, *Aladdin* es uno de nuestros preferidos de toda la vida.

¿Queréis más detalles? Todo lo que necesitáis saber está aquí, en dos palabras.



DISNEY'S ALADDIN

¿No te parezco "genial"?

Frota la Game Boy y pide un deseo.

Olvida por un momento la Game Boy Advance. A juzgar por *Aladdin*, a nuestra vieja amiga Game Boy Color todavía le queda vida para rato. Se trata de una acertada adaptación del juego que salió por allá el año 1993 para Mega Drive y SNES, que ha sido magistralmente comprimido para caber en las dimensiones de la Game Boy.

Y no hagas muecas ante la mención del año 1993 (sí, te hemos visto). Ni tampoco porque *Aladdin* sea el enésimo juego de plataformas aparecido para Game Boy esta semana. *Aladdin* fue un gran juego en su momento, y lo sigue siendo ahora.

Todo se ha adaptado de las versiones 16 bits. Puedes, con gran habilidad, usar tu espada para devolver los cuchillos que te lanzan tus atacantes, puedes saltar sobre camellos yacientes para que golpeen a los malos, cortar los cinturones de los guardias de palacio para que se les caigan los pantalones, esquivar las bolas colgadas de cadenas que se balancean hasta salir de la pantalla y manejar la cuerda como un indio para llegar a plataformas inaccesibles. ¡Si hasta se ha incluido la secuencia en la que escapas de la cueva del tesoro con la alfombra mágica! Los gráficos son excelentes y el personaje de Aladdin responde a los controles como un obediente sabueso. Y si puedes soportar el impreciso sistema de detección de choques, pues aún más divertido. Lo único que falta es un recargador de pilas y de postre la inclusión de un nuevo mundo entero.

CONSEJO

Este jefecillo no es un tipo demasiado divertido, lo único que hace es tirarte barriles. Es un poco a lo *Donkey Kong*, sólo que sin princesa. Y, al no poder llegar a donde está para darle con la espada, en principio parece difícil vencerle. Pero, afortunadamente, además de barriles también te lanza cuchillos. Es una suerte (espera antes de hablar) porque si calculas bien el tiempo puedes devolverle los cuchillos con la espada. No está mal, ¿eh?



ALGO PELIAGUDO

¿A cuántas plataformas aparentemente imposibles te tendrás que subir en este juego? A ver, ¿cuánto mide un trozo de cuerda? Será mejor que te dejes las uñas largas.



¿Cómo subirás hasta allí arriba? (Recuerda, en esos tiempos aún no había escaleras de cuerda.)



Observa bien. Primero nos subimos diestramente al asta, y de ahí a la plataforma que hay más arriba.



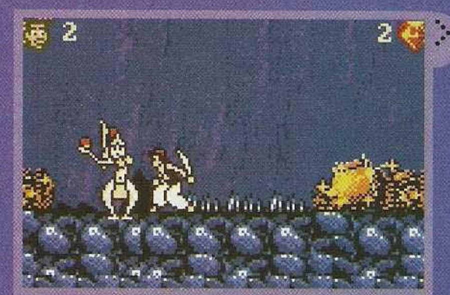
Entonces hacemos sonar la flauta mágica especial. Esto hace que la cuerda empiece a subir desde el cesto de abajo.



Finalmente saltamos para abajo, nos agarramos a la cuerda y esperamos hasta que nos suba a la plataforma que nos interese.

INFO

B & N	✗
GUARDAR	✗
ENLACE	✗
INFRARROJOS	✗
GB PRINTER	✗
RUMBLE PAK	✗
TRANSFER PAK	✗



Ésta es la 'Cueva de las Maravillas', por si lo dudabais. Y ahora, ¿y si nos perdemos por ahí?

VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Tendrás que mirar por todas partes para disfrutar más el juego.

JUGABILIDAD
Bien tramado y variado. Supone todo un reto.

DURABILIDAD
Cuando te lo pasas, pues bueno, ya está, se acaba.

DIFICULTAD
Aladdin es fácil en el modo 'Fácil' y es difícil en el modo... estooo... 'Difícil'. Curioso.



PRECIO: 5.990 PTAS
DE: UBI SOFT
DISPONIBLE: SÍ

CONSEJO

Recuerda que los personajes tienen una gran libertad de movimientos, por lo que puedes llegar a cualquier parte del escenario siempre que uses al héroe adecuado. Si vas nadando, Sophie puede saltar desde el agua igual que si estuviera en tierra firme, y toda la familia puede dar golpes aun cuando andan agachados.



INFO

B & N	✗
GUARDAR	✗
ENLACE	✗
INFRARROJOS	✗
GB PRINTER	✗
RUMBLE PAK	✗
TRANSFER PAK	✗

Con esta gabardina no hay quien marque pectorales...



¡GADGETOBONUS!

Lo que menos podía faltar en un videojuego del Inspector Gadget eran artilugios curiosos para sacarse de la manga en apuros. Afortunadamente, aquí encontrarás desde un Flash de Fotos para encequecer a los enemigos hasta un Lanza Redes para neutralizarlos.



Si aún no has encontrado la Flecha de Goma, cambia a Brian para pasar por encima de este soldado fácilmente.



Eso es, desciende por aquí usando el Helicóptero, para que puedas subir de nuevo sin problemas.

INSPECTOR GADGET
OPERATION MADKACTUS

Cuando el mundo está a punto de ser invadido por unos cactus mutantes, Gatget es nuestra última esperanza.

Imposible que no recuerdes al entrañable espía dotado de mil artilugios escondidos bajo su gabán gris y su sombrero. Para nosotros siempre será uno de los mejores dibujos animados, en particular por tener una personalidad tan definida: comprometido con su trabajo, soñador, cariñoso, siempre tratando de salvar al mundo y siempre salvando su vida gracias a una astuta sobrina y a su perro fiel. La verdad, hacer un videojuego del Inspector Gadget no era una tarea difícil, pero teníamos miedo de que el juego no conservara la singularidad del personaje; y después de unos minutos de juego se han disipado nuestras dudas. (Ya lo había dicho alguien en la redacción: "Estas dudas se autodestruirán en 10 segundos".)

Si ya conocías al Inspector Gadget, cuando lo veas en la pantalla de tu Game Boy sentirás como si te reencontraras con un viejo amigo, pues los gráficos son perfectos. Puedes ver los resortes de las piernas cuando salta; si miras hacia arriba el cuello se estira; cuando golpeas saca un martillo de su cabeza; y si te metes al agua se le infla completamente la gabardina.

El juego está organizado de manera que puedas cambiar de personaje a cada momento, siempre y cuando estés en tierra firme, para que Sophie y Brian entren en acción; la sobrina puede nadar por debajo del agua, así como descodificar ordenadores, y el perro es capaz de saltar el doble de altura que sus amos. Gadget, por su parte, puede hacer uso de los Gadgetobonus, que son cuatro: Flecha de Goma, Lanza Redes, Helicóptero y Flash Foto. Para usar estos bonus es necesario encontrarlos primero, y con ellos puedes acabar fácilmente con los enemigos, o esquivarlos sin problemas. La acción transcurre en la isla del Doctor Gang, que se ha dedicado a clonar cactus mutantes para dominar al mundo, así que te enfrentarás a todo tipo de peligros. ¡Pero vale la pena!

Cuando consigues 20 de estos Bonus "G" obtienes una vida adicional.



VEREDICTO

PRESENTACIÓN: Tan bonito que algún despistado creerá que ves al Inspector Gadget en una tele portátil.

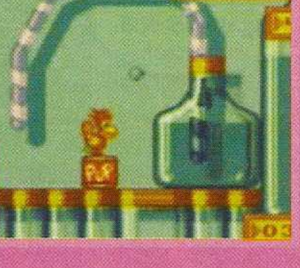
JUGABILIDAD: Los escenarios se extienden en todas direcciones y te ofrecen mil cosas por hacer.

DURABILIDAD: Los juegos buenos siempre se hacen cortos, aunque este podría haber tenido un poco más.

DIFICULTAD: Este título es un reto continuo hasta la última pantalla.



PRECIO:	5.990 PTAS.
DE:	PROEIN
DISPONIBLE:	SÍ

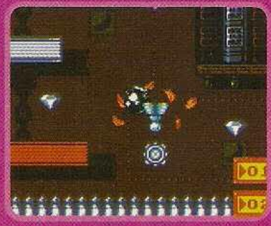



"¡Qué mejunje más asqueroso!" Alfred prefiere un buen tazón de Cola Cao.

Cuidadín, Alfred, no vayas a montar un pollo. Ese ratoncejo de cuerda, aunque parezca inofensivo, es un miserable roedor que puede arrancarte una vida.

POLLO FRITO

¡Alfred estira la pata tantas veces! Al chocar con un enemigo, reventará cual cojín de plumas. Si aterriza sobre púas, se convertirá en un pincho moruno. Y si se electrocuta, acabará asado.



¿Qué he hecho yo para merecer esto?...



...se pregunta Alfred.

ALFRED'S ADVENTURE

¿Cómo te vas a comportar en esta aventura, como un gallito o como un gallina?

¿Tendrá Alfred éxito en su noble empresa? Si no se cruzan muchos baboses como éste en su camino, quizá. ¡Caracoles!

Siguiendo la estela de *Chicken Run*, Proein edita este título protagonizado por un pollo de nombre Alfred. El valiente polluelo debutó en la SNES con bastante éxito hará unos cinco años. Y aunque un pollo-héroe es algo insólito, Alfred no tiene nada que envidiar a Superman.

Igual que Superman salvó a Lois Lane (cuando se suponía que debía salvar al mundo), Alfred tendrá que rescatar a su amigo Billy Egg. El pobre cascarón ha sido secuestrado por una panda de científicos majaras, quienes planean hacerle unos tests, y no precisamente de inteligencia.

Para llegar hasta su compinche, Alfred deberá recorrer seis entornos diferentes, repartidos por 11 niveles de dificultad progresiva. Se topará con ratones y caracoles mecánicos capaces de quitarle una de las tres vidas que tiene, en caso de que aterrice sobre ellos. (¿Desde cuándo un ratón de cuerda puede matar a un pollo con superpoderes?)

Sin embargo, Alfred esconde bajo el ala unos estupendos movimientos de lucha, como lanzar a enemigos molestos desde una gran altura para que no le den nunca más la tabarra o dar picotazos para liberar globos además de descubrir nuevas áreas y, de paso, recoger puntos. A lo largo del juego tendrás que encontrar ese objeto coleccionable que no podía faltar: la gema. Asimismo, si consigues todas las regaderas (no sabemos qué relación tienen éstas con los pollos), jugarás un nivel de bonus escondido.

Alfred's Adventure te parecerá difícil, agotador. Injusto, incluso, cuando enemigos a los que era imposible que vieras te maten mientras saltas entre pantallas.

A pesar de todo, *Alfred's* tiene una naturaleza adictiva que te hará volver una y otra vez a por más aventuras exasperantes.

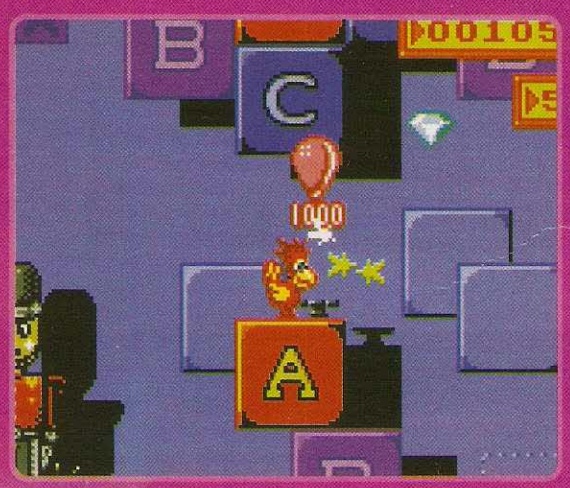
CONSEJO

Busca objetos por todas partes. A veces, es fácil no ver cosas que después saltan a la vista. Un simple picotazo podría abrir una sección secreta, o un camino a un nivel completamente nuevo, o conseguirte más gemas. No pierdes nada por probar.



DARLE AL PICO

El picotazo. Un movimiento muy natural en un pollo (normalmente, para comer), así que es lícito que Alfred utilice su instinto animal para acumular puntos. Pero es que picotea de todo: paredes para que se muevan, globos para obtener más puntos o interruptores para abrir nuevas áreas. Ahora bien, granos de maíz, ni uno.



Alfred es un picarón...





INFO

B & N	✗
GUARDAR	✗
ENLACE	✗
INFRARROJOS	✗
GB PRINTER	✗
RUMBLE PAK	✗
TRANSFER PAK	✗



VEREDICTO

PRESENTACIÓN: Los gráficos de este plataformas son bastante buenos. La música, en cambio...

JUGABILIDAD: Suave y lógica, aunque a veces te pondrá furioso.

DURABILIDAD: No hay razón para volver atrás una vez ya has conseguido tu objetivo.

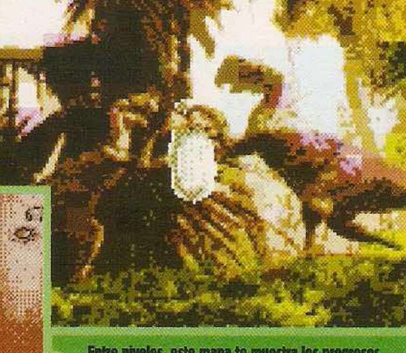
DIFICULTAD: Duro. Claro que si fuese fácil sería aburrido.

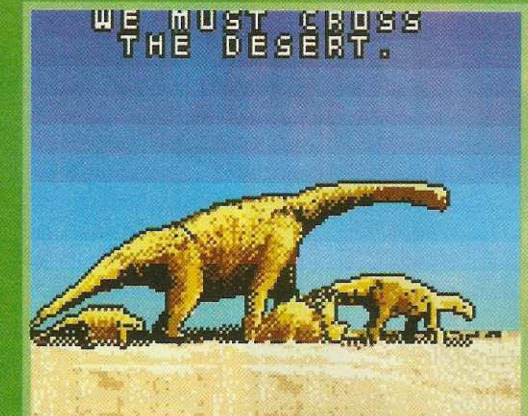


70%



PRECIO:	5.995 PTAS.
DE:	UBI SOFT
DISPONIBLE:	SÍ


Secuencias de vídeo como éstas te devolverán a la película.

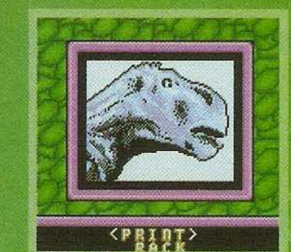



Entre niveles, este mapa te muestra los progresos que has hecho.

DISNEY'S DINOSAUR

(…)quí hay mucho dinosaurio suelto.

Caminando entre dinosaurios y lemures.



Con una GB Printer puedes imprimir a tu dinosaurio favorito.

Siendo como somos sauro-entusiastas, estábamos deseando que este juego llegase. Además, el hecho de que, en vez de seguir el camino "plataformero", como hacen muchos títulos de GB, se haya adentrado en el mundo del rol nos parece una buena idea. De esta forma, se ha dotado a cada personaje de una habilidad diferente. Por ejemplo, el dinosaurio Aladar se caracteriza por su fuerza para empujar cosas, pero tendrás que cambiar al mono Plio para cruzar abismos. Pero antes de poder usarlos, tendrás que encontrarlos.

La cuestión es: ¿estarán a la altura de la película estas criaturas prehistóricas? Que un dinosaurio mueva la cola para matar a los malos tiene sentido. Lo que no tiene ni pies ni cabeza es que tres monos no sean capaces de encaramarse a cosas, ni balancearse por cuerdas, ni saltar. ¿De qué zoo se han escapado estos ejemplares? Asimismo, si has visto la peli, echarás en falta todos los efectos y gráficos que la GB no puede ofrecer.

Aparte de esto, el juego ofrece gran variedad de aventuras. Recorre paisajes repletos de obstáculos y enemigos, recoge flores que te permitan obtener puntos extra y resuelve los puzzles, para lo cual necesitarás a uno de tus personajes concreto.

No está a la altura del film, pero tiene sus buenos momentos.



Las pantallas explicativas te ayudan antes de las misiones.

INFO

B & N	✗
GUARDAR	✓
ENLACE	✗
INFRARROJOS	✗
GB PRINTER	✓
RUMBLE PAK	✗
TRANSFER PAK	✗



CONSEJO

Para recordar qué mono se balancea por las cuerdas y cuál de ellos salta, vas a tener que esforzarte y convertirte en un buen fisonomista. Sabemos que es muy difícil, puesto que todos los monos se parecen (al contrario de un huevo a una castaña). Si intentas un juego de asociación, la mayoría de las veces no funcionará. Si piensas que la "S" de Suri es por saltarín te llevarás un chasco, pues este mono es el que hace de Tarzán. Si asocias la "Z" de Zini con zumbado, en cambio, acertarás pues a éste le gusta correr. En cuanto a Plio… es el otro.

NO SEAS ANIMAL

Veamos más de cerca a la pandilla de dinosaurios prehistóricos y demás criaturas a tu cargo.



Puedes cambiar de un dinosaurio a otro siempre que te coloques sobre una mancha roja.


Cuando tengas que levantar piedras pesadas o luchar es mejor que utilices a Aladar, Eema o Url.


¿Tienes que subir escaleras? ¿Balancearte por cuerdas? Suri es tu hombre. O lo que sea este bicho raro.



Pero si tienes que saltar, sólo Plio te valdrá. A Zini, sin embargo, se le dan bien las carreras.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN La intro es genial, pero los gráficos son regulares.

JUGABILIDAD Todo es cuestión de saber qué personaje es el más adecuado a cada momento.

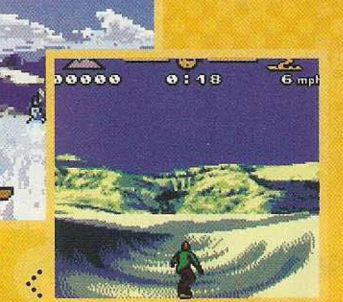
DURABILIDAD Cuando le pilles el truquillo, irás rápido.

DIFICULTAD No tendrás muchos problemas para acabártelo.

75%



PRECIO: 6.490 PTAS.
DE: PROEIN
DISPONIBLE: SÍ

Estos útiles indicadores te señalarán la dirección adecuada en los niveles de entrenamiento. Por eso te los señalamos nosotros.

El impresionante Half Pipe, escenario de increíbles piruetas.

APRENDE, CHAVAL

El juego dispone de una amplia oferta de modos de entrenamiento con los que poco a poco te inicias en la técnica y las piruetas que tan útiles resultarán en los últimos niveles.




18 niveles de entrenamiento repartidos en siete países.



Con más de 20 movimientos que descubrir, necesitarás mucho entrenamiento.

MTV SPORTS PURE RIDE

El deporte más radical que puedes practicar desde el sillón.



¡Nene! ¡Neneee! Baja de ahí antes de que te rompas algo ¿No me has oído? (Echamos de menos las vacaciones en familia...)

¿No te encantan los deportes de riesgo? No hay nada como deslizarse por la angosta pendiente nevada de una montaña con los pies fijados a una tabla: sientes la velocidad, el viento helado te corta la cara y, con suerte, sólo te romperás un par de huesos antes de que el descenso termine. Afortunadamente, jugar con este simulador de snowboard es mucho más seguro para tu integridad física. Lo definiremos como radical, genial y espléndido.

El juego se divide en tres secciones diferentes. Puedes optar por aprender nuevas habilidades en la sección de entrenamiento, tomar parte en el campeonato MTV y medir tus fuerzas con las de otros aspirantes a campeón, o participar en el campeonato Pure Ride.

Ambos botones de tu Game Boy están reservados para botes, saltos y piruetas varios, elementos que juegan un papel clave en el juego. Y es que con las piruetas se ganan puntos y con los puntos ganas campeonatos... (¡qué astucia!).

Este juego tiene estilo; los gráficos fluyen de maravilla y el sonido es de primera. A pesar de que se nota la influencia de los juegos de carreras de coches, *Pure Ride* es muy entretenido. Exige más habilidad que suerte y cuando la nieve haya desaparecido, todavía te tendrá "enganchado".

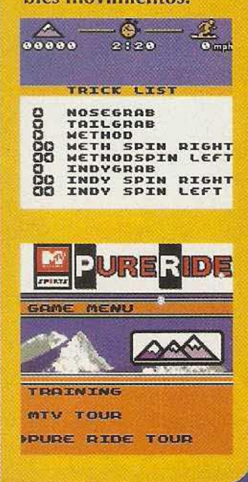
INFO

B & N
GUARDAR
ENLACE
INFRARROJOS
GB PRINTER
RUMBLE PAK
TRANSFER PAK



CONSEJO

Con tanta oferta de trucos, movimientos, piruetas y disparatadas maniobras, es una pena tener que consultar el manual cada dos por tres. Menos mal que con un toquecillo al botón Select aparecerá una lista de todos los posibles movimientos.



QUIÉN ES QUIÉN

Dominar los controles y aprender nuevas piruetas es una cosa, pero la clave del triunfo también estriba en elegir la mejor tabla (y la persona ideal para montarla).

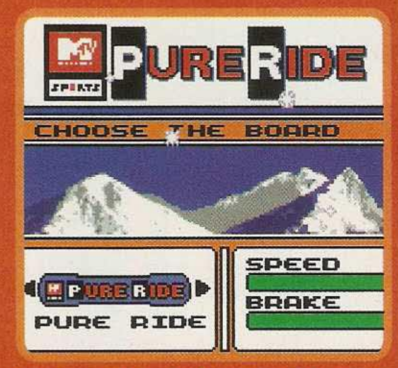


Puede que Cath sea muy mona, pero sus bajas estadísticas no la convierten en una buena elección para el campeonato.

Greg es una buena elección. Es un todoterreno.



Las tablas también tienen sus estadísticas; pero ¿qué es mejor, velocidad o control?



Te recomendamos la tabla *Pure Ride*: se adapta a todo y tiene un logo muy guapo.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN: Buena presentación, ingeniosa animación y escenarios cuidados.

JUGABILIDAD: Más basado en la habilidad que en la velocidad. Fluido y gratificante.

DURABILIDAD: Con tres modos y tropecientas pistas... ¿pararás para comer?

DIFICULTAD: Es complicadillo, así que prepárate.





PRECIO: 5.995 PTAS.
DE: UBI SOFT
DISPONIBLE: SÍ

Todo sucede en Duckie Mountain. *Donald Duck* es muy parecido a otros plataformas.



MARINERO DE A PIE

Aunque va vestido con un traje de marinero sin pantalones, Donald no tiene manías para pasearse por ahí. En cuanto a escenarios, Ubi Soft no nos ha decepcionado.



La ciudad alberga un sinfín de peligros: electricidad, tuberías resbaladizas y helicópteros que vuelan muy bajo.



Donald no se sulfurará, a menos que se pinche con uno de éstos...



Pantanos, insectos y alimañas; ¡y Donald sin pantalones!

DONALD DUCK

Un plataformas con mala pata...



No llevo pantalones, ¿y qué?

Seamos sinceros; si algún día quieres jugar como alguno de los personajes Disney, será mejor que elijas a Donald. Para serte todavía más sinceros, hay que recordarte que todos los demás son demasiado flojillos. Tomemos a Pluto, por ejemplo; no es un lumbreras que digamos... o Mickey Mouse, chillón y un poco repelente. ¿Quién nos queda? ¿Minnie? Quita, hombre, quita. ¡Nos queda el pato Donald! El único personaje del repertorio clásico de Disney con un poco de carácter. No es de sorprender que sea nuestra primera opción cuando se trata de acudir raudo y veloz al rescate de su querida Daisy, secuestrada por las fuerzas del mal.

Como todo el mundo sabe, el mejor método para rescatar a una novieta secuestrada es teletransportarse aleatoriamente a distintos escenarios en los que saltar y botar recogiendo monedas. Si lo haces bien y durante un buen rato, todo se solucionará.

Pues esto es todo lo que hay, un juego de lo más normal. No es que sea MALO, sólo que *Donald Duck* no tiene nada nuevo. Los gráficos están muy bien, la animación también, los controles son muy precisos y a pesar de no ser nada innovador resulta divertido.

Entonces, la pregunta es ¿realmente necesitamos otro plataformas de lo más corriente en la Game Boy? Si después de *Wario* y *Mario DX* todavía te quedan ganas de jugar a plataformas, adelante con éste. Si nunca has jugado a este tipo de juegos, *Donald Duck* tiene muchísimo que ofrecerte.

Los jefes en *Donald Duck* pueden ser muy complicados y tendrás que emplearte a fondo.



Si no sincronizas bien, ese gancho va a darle un buen susto al plumífero.

INFO

B & N	✗
GUARDAR	✗
ENLACE	✗
INFRARROJOS	✗
GB PRINTER	✗
RUMBLE PAK	✗
TRANSFER PAK	✗

CONSEJO

Cada dos por tres irás a parar a un callejón sin salida, ¡pero no te preocupes! No pasa nada. Explora tus alrededores con cuidado y encontrarás un icono retorcido. ¡Recógelo y verás qué viaje se pega Donald!



DIBUJOS ANIMADOS

Como ya imaginarás, tratándose de un producto Disney, las escenas animadas que verás al final de cada nivel son de lo mejor y están diseñadas para profundizar en el argumento. No son algo increíble pero tienen ese toque mágico Disney que tanto gusta a la mayoría de jóvenes jugadores.



Donald no lo ve claro. ¿Qué tal si probamos el teletransportador con Mickey primero?



Merlok parece muy fiero, pero písale un callo y verás cómo llora.



Osos. Mejor que se queden en el monte. El panorama de esa boca no nos gusta nada.



Un gorila que te absorbe hasta otra dimensión puede estropearte el día.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN Visualmente excelente. Los gráficos de *Donald Duck* son una joya.

JUGABILIDAD Aunque no tiene nada nuevo, es divertido.

DURABILIDAD Cuando te lo termines no estarás ansioso por volver a empezar, que digamos.

DIFICULTAD Complicadillo en algunos momentos. Incluso para los jugadores más experimentados.

79%



REVIEW

PRECIO: 5.995 PTAS.
DE: UBI SOFT
DISPONIBLE: SÍ



Algo sospechoso se está tramando en esta fábrica, pero no sabemos el qué. Batman no tiene otra opción que entrar a echar una ojeada...

Lo malo de las puertas es que nunca sabes lo que hay al otro lado. Hasta que las abres.

¡Dios mío, una reunión de cerdos! "Me iré como un murciélago del infierno..."

BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF THE JOKER

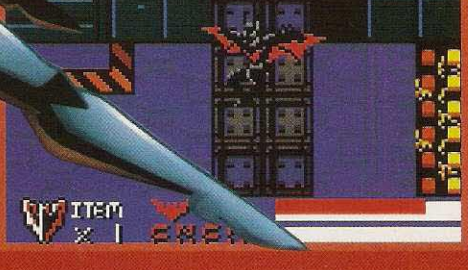
Prepárate para volverte adicto a los murciélagos. El Caballero Negro asalta la consola portátil favorita de todo el mundo...

¿Alguien ha visto mi Bati-Cao?

Hurra! ¡Batman vuelve a la Game Boy! Lo único es que no es el mismo Batman que conocéis de las películas y los cómics. No, si eres un fiel seguidor de las series de dibujos animados, sabrás exactamente de qué Batman se trata: del *Batman del futuro*. Bruce Wayne es un jubilado, demasiado viejo para volver a ser Batman, y un adolescente llamado Terry McGinnis ha tomado el relevo del vengador enmascarado. Con un poco de ayuda y de un traje *hi-tech*, este nuevo Batman está aquí para luchar contra toda una nueva saga de mortales enemigos...

La serie de dibujos es muy buena y ya se está produciendo una película, llamada *Return of the Joker*. Y es en esta película de dibujos animados en la que está basado el juego. Siguiendo el argumento del film, tienes que abrirte paso a través de legiones de enemigos y finalmente enfrentarte al mismísimo psicópata pálido resucitado.

¿Y qué tal es? Bueno... No está nada mal, aunque a este juego de acción con scroll lateral le falta la emoción de los dibujos en los que está basado. El problema es que la mayor parte del juego consiste en avanzar corriendo e irse cargando un mogollón de secuaces de Joker, y es por eso que no puede haber mucha variedad. Por supuesto que hay algunos toques guais, pero en general se trata de un juego correcto sin más (aunque con una gran jugabilidad). Lástima que no hayan añadido algunos niveles en los que poner a prueba otras características de Batman.



Batman trata temas muy "oscuros". ¿Por qué? Pues porque la paleta de colores que han usado los programadores contiene principalmente azul oscuro y negro.

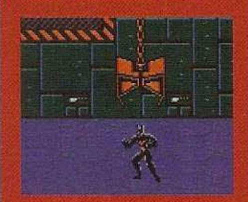


INFO

B & N	✗
GUARDAR	✗
ENLACE	✗
INFRARROJOS	✗
GB PRINTER	✗
RUMBLE PAK	✗
TRANSFER PAK	✗

CONSEJO

Asegúrate de matar a todos y cada uno de los tipos malos que te encuentras en cada zona, pues, por desgracia, no podrás avanzar a la siguiente 'pantalla' hasta que lo hayas hecho. Es mejor esperar en el margen de la pantalla a que aparezcan los enemigos y, entonces, zurrar a esos canallas antes de que puedan atacarte. Ellos son los malos, pero tú también puedes usar técnicas sucias.



¡VENTAJAS DEL BATCINTURÓN!

Desgraciadamente, a diferencia de lo que ocurría en la terriblemente horteras serie de los años 60, en la que salían delicias como 'el repele-tiburones', no encontraremos un objeto para cada ocasión en *Batman of the Future* (o *Batman Beyond*, como se la conoce en Estados Unidos – para nosotros, un nombre mucho mejor). De todas formas, encontrarás un equipamiento de primera que te ayudará a encargarte de los tipos malos, lo cual añade un poco de esa variedad tan necesaria.



Necesitarás mucho más que el simple ataque con el puño con el que empiezas para superar todas luchas que encontrarás en *Batman*...



La primera arma que te encontrarás en *Batman of the Future*: los nunchacos.



Batman of the Future también te permite usar el clásico Batarang. Guai.



Y aquí es donde guardarás todos los objetos (armas de destrucción masiva) que encuentres.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN: Personajes pequeños muy bien animados y colores a tono con el ambiente.

JUGABILIDAD: Cantidad de acción, aunque se puede hacer algo repetitiva al cabo de un tiempo.

DURABILIDAD: Cuatro 'mundos' diferentes constituyen un reto razonablemente difícil.

DIFICULTAD: Más que difícil, es algo repetitivo...





PRECIO:	5.990 PTAS.
DE:	ACCLAIM
DISPONIBLE:	SÍ



Si te fías de él, puedes mandarle a hacer la compra.

Éste es el tipo que te entrega a Freddy. Gracias.



¿Y EN B & N?

¡Bien! *Monkey Puncher* está disponible para todos los usuarios de GB. Qué pena que cada vez haya menos juegos así...





Enséñales a saltar, a quererse, a hacer ganchillo y ya puestos, a analizar juegos...

MONKEY PUNCHER

INFO	
B & N	✓
GUARDAR	✓
ENLACE	✓
INFRARROJOS	✗
GB PRINTER	✗
RUMBLE PAK	✗
TRANSFER PAK	✗

Nunca has visto nada igual. ¡Una versión simiesca de Rocky!

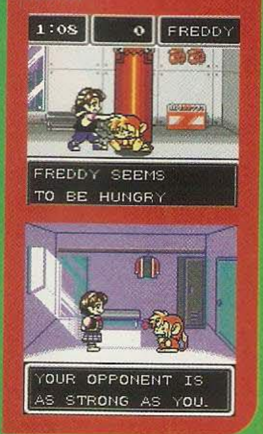
Entrenar a un mono que fuera como Tyson sería duro. Muy duro. Hay muchos monos por ahí, pero no todos tienen madera de campeón... Un momento, vaya idea más ridícula para inventarse un juego: ¡peleas de monos! Probablemente sea lo más ridículo que hemos oído nunca, y para empeorar las cosas cuenta con un argumento según el cual, la única manera de rescatar a tu familia secuestrada es sumergiéndote en el feroz mundillo del boxeo de monos.

Si aparcas toda esa negatividad unos instantes te darás cuenta de que en el fondo es muy divertido, sobre todo si te gusta ver cómo dos pequeños simios se pelean. Empiezas con un monito un poco torpe que se llama Freddy y que no sabe hacer otra cosa que comer curry y morderte. Deberás arrastrarle hasta el gimnasio y entrenarle hasta que se ponga lo bastante fuerte como para obtener una licencia de boxeo y triunfar en el ring. Cuando ya hayas ganado un par de combates, tienes la ocasión de librarte del dichoso Freddy; bien presentándole a la monita de un colega o retirándole de la circulación (que mal suena esto). Tras haberte librado de Freddy, ya puedes comprar otro mono más exótico (y con más talento).

Aunque la interacción con el juego se limita a pocas opciones de menú, la jugabilidad resulta muy envolvente; y con un argumento tan disparatado uno acaba por reírse a carcajada limpia. Échale un vistazo, es todo un ejemplo de la "extravagancia" japonesa.

CONSEJO

Es posible conseguir la licencia de boxeador al cabo de dos días, pero *tranqui*, que no tenemos prisa.
Lo mejor es esperar todo lo que puedas, ya que pasando la prueba demasiado pronto las posibilidades que Freddy tiene de ganar un combate son nulas. Llévale al gimnasio cada día, vigila su dieta y felicítale sólo cuando realmente se lo merezca.



SÉ DURO

Quien bien te quiere te hará llorar, dicen. Como en todas las peleas de animales, el combate de monos es un deporte en el que sólo los más duros sobreviven. No mimes demasiado a tu mono porque perderá su instinto asesino. Llévale al gimnasio y entrénale hasta que quede exhausto; luego, entrénale más. Es la única manera (si no, mándale a la Legión).



Freddy no tiene ni idea de boxear; déjaselo bien claro. Es bueno para su autoestima.

¡Que no! ¡Enfádate si quieres, pero el boxeo no es lo tuyo!



¡Vamos allá! ¡Buen derechazo de Freddy! ¡Ganará?



Vaya, llegó la hora de buscarse otro mono...

VEREDICTO

PRESENTACIÓN Personajes bien trabajados. Algunos monos tienen una pinta muy rara.

JUGABILIDAD Los mini juegos de entrenamiento están bien y los combates son divertidos.

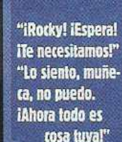
DURABILIDAD Siempre puedes adiestrar un nuevo mono... ¡Te va a tener muy ocupado!

DIFICULTAD Tardarás un poco en sacarle el máximo rendimiento a tus púgiles.

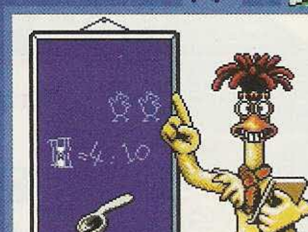




PRECIO: 6.490 PTAS.
DE: PROEIN
DISPONIBLE: SÍ



"¡Rocky! ¡Espera! ¡Te necesitamos!" "Lo siento, muñeca, no puedo. ¡Ahora todo es cosa tuya!"




¡No puedes hablar en serio! ¡Qué importa que tú seas el cerebro de la operación!



CHICKEN RUN

Oye, pollo, ésta es la tan cacareada licencia que THQ estaba incubando. Cómo, ¿qué no juegas? ¡Serás gallina!

¡Palomitas crujientes! (A por ellas...)

Los Lemmings tendrían que dar explicaciones. Desde los mismos inicios, cada vez nos cuesta más explicar los puzzles. En *Chicken Run*, el jugador (encarnado en el pendenciero Ginger) tiene que conducir a las reprimidas gallináceas de la granja de Tweedy a la libertad, y para ello debe esquivar los sistemas de seguridad y burlar a los granjeros. Bueno, al menos, no es el enésimo plataformas de la temporada. (¡HURRA! Firmado: Todos los habitantes del planeta) y la idea es divertida. Las gallinas merodean al azar a menos que aparezca trigo en el área y las atraiga. Eres tú quien tienes que correr (como un pollo descabezado, pero con cabeza) a desactivar las alarmas de seguridad y trazar pistas para que las sigan.

Vas a necesitar más utensilios que Batman del Futuro, así como el sigilo de Solid Snake. ¡Si te localizan demasiadas veces, puedes darte por desplumado! Por desgracia, *Chicken Run*, a diferencia de *Metal Gear*, no es tan original.

Los niveles se parecen como un huevo a otro, los personajes son pequeños y carecen de personalidad (aunque no tardarás en odiarlos). Aún peor: ¡a menudo, los pollos te ignoran y se ponen a tiro sin razón aparente!

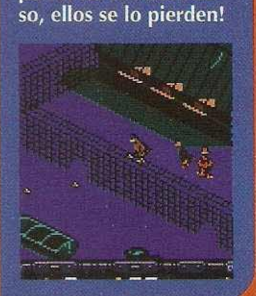
Estos detalles son muy realistas, pero la verdad es que es más divertido pasar dos horas con estos pollos de plastelina en la versión de vídeo.

INFO

B & N	✗
GUARDAR	✗
ENLACE	✗
INFRARROJOS	✗
GB PRINTER	✗
RUMBLE PAK	✗
TRANSFER PAK	✗

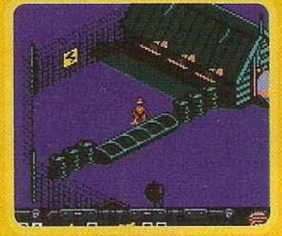
CONSEJO

Los pollos no tienen fama de inteligentes. Si no te siguen, pilla los granos y trata de incitarlos. Si esto también fracasa, mándalos a la porra y regresa con los adorables Lemmings de pelo verde. ¡Si esos malditos pollos no te hacen caso, ellos se lo pierden!

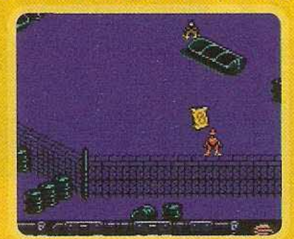


PICO DE ORO

"Atención, señoras... ha llegado el momento de escapar de Tweedy y de sus hordas del mal. Quien me siga, vivirá. Y la que no, me la cargo."



"Mac (el ayudante) indica que, para ganar, tienes que rescatar a dos gallinas."



"Fantástico: un saco de grano. Un poco sucio, pero un saco al fin y al cabo."



"Os voy a trazar un camino, gallinas codiciosas. Pero, por favor, no os equivoquéis."



"¡Así está bien... al cobertizo! ¡Estamos a un paso de la libertad... y eso no es poco!"

VEREDICTO

PRESENTACIÓN Bonitos menús, pero los niveles y personajes pueden sacarte de quicio.

JUGABILIDAD La idea es buena, pero se gasta enseguida. El juego se vuelve irritante.

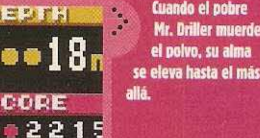
DURABILIDAD Como sólo tiene 20 niveles, terminarás enseguida.

DIFICULTAD Poco a poco, los primeros niveles se vuelven fáciles. Excelente disposición.





PRECIO: N/D
DE: VIRGIN
DISPONIBLE: 4 ENERO



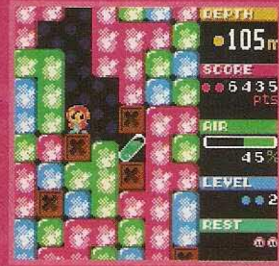
Cuando el pobre Mr. Driller muerde el polvo, su alma se eleva hasta el más allá.

Destrozar ciertos bloques hará que, de vez en cuando, aparezca uno de éstos de color azul.



La pantalla de resultados no sólo te informa de lo mal que lo has hecho, también te dice cómo mejorar tus habilidades.





El rey del taladro ha visto algo que quiere recoger, pero... ¿vale la pena arriesgar su vida por ello?

Mr DRILLER

Podría parecer un dentista sádico, pero Mr. Driller es encantador...

¡Pobre Mr. Driller! Su peor pesadilla se ha hecho realidad. Su pueblo está siendo invadido por unos extraños bloques de colores...

Dejando de lado la historia surrealista, la premisa básica es (como en todos los buenos puzzles) aparentemente simple; utilizas tu taladro para abrirte paso hasta la parte inferior de la pantalla y esquivas los bloques sueltos que puedan caer desde arriba.

Como es de esperar, las cosas no son tan simples como parecen, pues tienes que controlar en todo momento el suministro de aire de Mr. Driller, que va menguando, y debes reabastecerle recogiendo reforzadores. Después están los bloques X, que impiden que nuestro héroe avance y reducen su suministro de aire si intenta atravesar uno de ellos.

El éxito de *Mr. Driller* radica en su ritmo frenético. La acción apenas te da un respiro, cada movimiento implica una decisión rápida. Cuando ya te has familiarizado con el juego, disfrutarás toda la diversión a base de combos, que es mucha (puedes ganar muchos puntos bonus cuando bloques del mismo color caen uno encima de otro).

El punto flaco de *Mr. Driller* es su estructura relativamente simple. Como muchos otros puzzles arcade, el juego es tremendamente divertido, pero también tiene sus limitaciones. Sólo hay tres modos de juego diferentes (el modo 500m, el 1000m y el Modo Supervivencia). Esto mantendrá felizmente entretenidos a algunos jugadores, pero la falta de diversidad le resta durabilidad a largo plazo.

No nos interpretes mal, el juego está muy bien: los gráficos son magníficos y el sonido brillante, pero no esperes una experiencia a lo *Tetris*.

CONSEJO

Estás equivocado si piensas que la mejor manera de llegar hasta el fondo del nivel es bajar taladrando a lo loco. En algunas situaciones es mejor taladrar los bloques "clave" y luego retroceder rápidamente para que se coloquen al caer (y ganar unos puntos combo).



Primero, Mr. D taladra un par de ladrillos que, a su vez, hacen bajar el bloque azul.



Cuando ya no es un obstáculo, el bloque azul choca con los otros y aparece un bonus combo.



Y en un plis el nivel está despejado.

BLOQUE-X

En los últimos niveles, la mayoría de reforzadores de aire están rodeados por bloques X. No los taladres (perderías aire) y dedícate a los otros bloques.



No hay que malgastar aire taladrando un bloque X...



Taladra el que está debajo para eliminar el más peligroso.

ENTRE LADRILLOS

Los niveles de *Mr. Driller* son bastante extensos –un bloque es un metro– y para completar un nivel típico tendrás que taladrar más de 100 bloques. Algunos niveles tienen una profundidad de 2000m, con lo que taladrarás hasta la extenuación.



El primer nivel en todo su apogeo. Fíjate en el empleo del color y el sombreado.

INFO

B & N	✗
GUARDAR	✗
ENLACE	✗
INFRARROJOS	✗
GB PRINTER	✗
RUMBLE PAK	✗
TRANSFER PAK	✗

VEREDICTO

PRESENTACIÓN Buena, aunque cuando la cosa se pone frenética, parpadea.

JUGABILIDAD Una experiencia. Un frenesí. La adrenalina te saldrá por las orejas.

DURABILIDAD Con tan pocos modos de juego, poca cosa hay para que quieras repetir.

DIFICULTAD Al principio cuesta, pero al rato juegas automáticamente.

80%



PRECIO: N/D
DE: MIDWAY
DISPONIBLE: SÍ



Tanto los reforzadores como los otros coches se quedan clavados en medio de la pista. Las consecuencias son unos atascos de aúpa.



Esperemos que el año 2049 nos depare carreras más emocionantes que éstas.

EN LA CARRETERA

Aunque casi no afecta a la jugabilidad, hay varios coches diferentes. Los azules y amarillos van un poco a la deriva por la pista, los naranjas hacen trompos cada dos por tres, y que los rojos y lilas son los únicos que vale la pena conducir.



Como todo el mundo sabe, si un coche es rojo, va más rápido. Pregúntale a Schumacher.



Y la pintura amarilla hace que un coche parezca un plátano... o unas natillas.

SAN FRANCISCO RUSH 2049

¡Alerta roja!

El futuro en tus manos (y en tus pies).

En el mundo de la Fórmula Uno, la primera línea de la parrilla de salida suelen ocuparla los McLaren y los Ferrari, con Jordan y Williams acechando en la segunda. Más o menos en la mitad se colocan Jaguar, Benetton y algún otro, y justo al final están los Minardi y los Arrows. Si tuviésemos que colocar *San Francisco Rush 2049* en esa parrilla, estaría bastante atrás.

En las máquinas recreativas, *San Francisco Rush* es excelente; un juego de carreras en 3D técnicamente soberbio que te permite pasear por ciudades futuristas montado en coches de lo más geniales. Pero los desarrolladores han tenido que encogerlo para que cupiera en una GB y el resultado es casi irreconocible.

Un poco como en el excelente *TOCA* que tienes unas páginas atrás, la acción se ve desde arriba y desde un lado. Seleccionas una carrera y te plantas en el modo Campeonato. A partir de aquí empiezas a notar que, coches aparte, el diseño de los fondos está bien y que todo tiene un aspecto bastante moderno.

Pero cuando empiezas a jugar, todo va mal. Tu coche hace un ruidillo muy raro y al tomar la primera curva ves que el manejo es "simulado", provocando que el coche gire hacia la derecha a trompicones.

Y lo que es peor, el coche de tu oponente tiene la gracilidad de un hipopótamo y el cerebro de un mosquito y sigue una ruta fija, desviándose sólo si te metes en medio.

Total, que no es de lo mejor que hemos visto...

CONSEJO

Si un día estás en tu tienda de juegos con *San Francisco Rush* en las manos preguntándote si vale la pena gastarse la pasta comprándolo, vuelve a colocarlo en el estante, muévete un poquito hacia la derecha, alarga el brazo y llévate *TOCA: Touring Car Championship*, y si no está; *Micromachines Twin Turbo*.

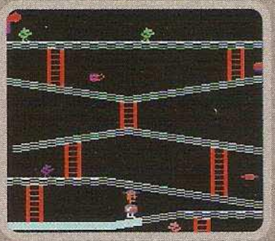


INFO

B & N	✗
GUARDAR	✗
ENLACE	✗
INFRARROJOS	✗
GB PRINTER	✗
RUMBLE PAK	✗
TRANSFER PAK	✗

LLEGÓ LA HORA

2049 es un año muy significativo para los jugadores veteranos. Uno de los primeros plataformas, *Miner 2049*, estaba ambientado en ese año y uno de los mejores *shoot 'em ups*, *Robotron 2084*, estaba ambientado en... el 2084.



También conocido como *Las Nueve menos once.*



En realidad *Robotron 2084* estaba ambientado en el 2049.

"Hola, venía a hacerme una limpieza de parabrisas."





VEREDICTO

PRESENTACIÓN
La presentación está bien, con circuitos metálicos y tal...

JUGABILIDAD
Podía haber sido divertido, pero van y se lo cargan...

DURABILIDAD
Se complica, pero la variedad es escasa. Total.

DIFICULTAD
Es bastante difícil, pero los motivos equivocados.





Deberían haber incluido un modo que permitiese seguir el campeonato completo.



PRECIO:	6.490 PTAS.
DE:	PROEIN
DISPONIBLE:	26 DIC.

¡EN TODA REGLA!

Formula One 2000 incluye toda la parafernalia de un juego de carreras "serio". Tiene pantallas de boxes, la opción de carreras a 50 vueltas, e información sobre la historia de este deporte.



Juan Manuel Fangio, uno de los mejores pilotos de su época.



¡Sabías que en 1950...? Vaya, pues sí que estás puesto en el tema.

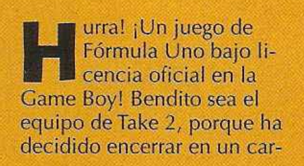


Tienes dos climas diferentes: soleado o lluvioso.

FORMULA ONE 2000

La licencia oficial de un juego es como el "gordo" de Navidad. No le toca a todos.

El deporte tecnológicamente más avanzado llega a la consola de 8 bits. Pero, el título ¿se subirá al podio o tendrá un pinchazo?



Hurra! ¡Un juego de Fórmula Uno bajo licencia oficial en la Game Boy! Bendito sea el equipo de Take 2, porque ha decidido encerrar en un cartucho más diminuto que un pedal de freno todos los circuitos, conflictos y controversias de una temporada normal de F1. Pero, ¿basta con la licencia para llegar el primero a la meta?

Nuestra primera impresión es que a *Formula One 2000* le faltan aún unas vueltas para la bandera a cuadros. Gráficos mal dibujados, un método de control anticuado y una jugabilidad que mezcla de manera poco satisfactoria acción arcade estándar con características de un simulador sobrio no son un buen augurio. Además, surgen problemas mecánicos graves debido a fallos tontos y exasperantes. Éste es uno de esos juegos de carreras en el que tardas cinco vueltas en atrapar al corredor que va por delante de ti, pero en el que si cometes el más leve de los errores, un chorro de coches te pasará lanzado y te dejará rezagado.

Sin embargo, y por mucho que *Formula One 2000* no ocupe la pole, tampoco se puede catalogar de Fórmula Tres. A pesar de sus fallos, el juego es tremendamente adictivo. Hay un sinfín de opciones y los niveles de dificultad de *F1* se pueden personalizar hasta un grado increíble. No es perfecto, pero si eres un forofo de las carreras automovilísticas le harás un hueco en tu caja de cartuchos. En cambio, si no eres muy aficionado, el juego te va a parecer bueno pero no un ganador. Para entendernos, tiene potencial, pero no es un Mika Hakkinen.

CONSEJO

Saca partido del modo de prácticas. Un hecho insólito en un simulador, los choques no producen averías en los coches, por lo que nada te impide apretar el gas a fondo. De esta manera, aprenderás rápidamente en qué curvas tienes que frenar (no son muchas).

SCHEDULE SCREEN
ROUND 1 AUSTRALIA
PRACTICE
QUALIFYING
GRAND PRIX
CAR SETUP
SETTINGS



CAMBIO DE ACEITE

Admítelo, llevas toda la vida esperando un título de Game Boy como éste para enfundarte el mono de mecánico (¡cómo que no te gusta ensuciarte las manos!). ¡Venga, métete bajo el capó! ¡No tengas miedo de manosear el cambio de marchas o hurgar en el motor!



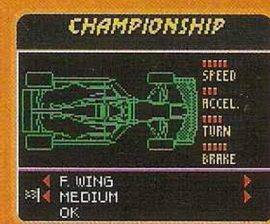
Cuando notes que el coche no tira, entra en boxes.



Cambiar el nivel de pericia a "novato" podría ayudar...



También puedes entretenerte con varios menús vistosos (que de poco sirven).



O mejorar las prestaciones de tu coche. ¡Ya era hora!

Aunque no se aprecie muy bien, esto es un Jaguar.



INFO

B & N	✗
GUARDAR	✓
ENLACE	✓
INFRARROJOS	✗
GB PRINTER	✗
RUMBLE PAK	✗
TRANSFER PAK	✗

VEREDICTO

PRESENTACIÓN: No es la mejor ración de acción automovilística que hemos visto...

JUGABILIDAD: No es difícil, pero sí frustrante. Vale la pena pelearse un poco con ella.

DURABILIDAD: Saca vueltas de ventaja a los competidores. Te durará horas.

DIFICULTAD: El juego es mucho más justo que el deporte. ¡Puedes ganar con un Minardi!



PRECIO: N/D
DE: KONAMI
DISPONIBLE: SÍ



Evelyn nos confiesa su obsesión secreta: Mary Poppins.

Pasito a pasito...

THE MUMMY

¿Es una momia o un fósil?

Las películas de arqueólogos aventureros (seguro que ya te han venido un nombre y un látigo a la cabeza) son de lo más entretenido. Salíamos del cine abducidos por lo que habíamos visto y vagábamos por la ciudad fantaseando con el argumento del film. Los productores querían aprovechar el filón y un día uno (poco inspirado, por cierto) se sacó *La momia* de la manga. La verdad es que no fue nada original; y lo mismo ocurre con el juego sobre la película que lanza Konami, aunque es algo mejor.

Una mezcla de acción plataformas *light* y aventura con puzzles. *The Mummy* es el tipo de juego que tus hermanos mayores habrían jugado en los 80. Juegas como el portento de Rick, como Jonathan o como Evelyn (o bien combinando a los tres), y te pasas los niveles saltando hoyos, recogiendo objetos sagrados y provocando explosiones.

No es lo más original que hemos visto, pero está bien hecho como para retener tu atención durante un rato. La presentación está bien y, a pesar de que no tienen cara, los personajes son reconocibles y las escenas animadas tienen más argumento que la película.

Lo malo es el nivel de dificultad. Cuando lo termines –que no tardarás mucho– no te quedarán ganas de repetir. Los niveles, o son poco desafiantes o demasiado difíciles, en plan injusto, y a veces un movimiento inocente hace que completar el nivel sea imposible y haya que volver a empezar desde cero. Un *palo*. *The Mummy* es divertido, pero no durante mucho tiempo.

Egipto tiene una cara, como Marte, pero no está hecho de queso, como la luna. Con esto termina la clase de geografía comparada.

Otra chica mona en la GB...

¡Hola fósil!

INFO

B & N	✗
GUARDAR	✗
ENLACE	✗
INFRARROJOS	✗
GB PRINTER	✗
RUMBLE PAK	✗
TRANSFER PAK	✗



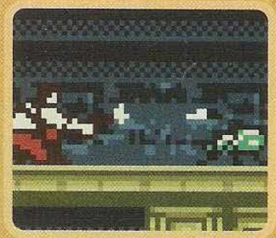
CONSEJO

Pulsa Select para que salga el mapa. Vale la pena mirárselo antes de empezar cada nivel, ya que un error puede resultar fatal; el juego no perdona.
Si apartas una losa del camino, calcula antes donde aterrizará e intenta que sea sobre un interruptor.

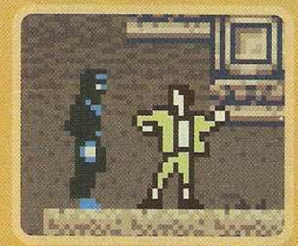
TE PRESENTAMOS A...

Nuestros tres héroes son un grupito muy versátil y no necesitan descansar nunca...





Rick no sabe saltar muy bien (¡es tan *cachas*!), pero es capaz de cargarse a los escarabajos de un tiro. También pueden empujar objetos... y personas.



Como fiel compañero, a Jonathan no le van las armas. Es bueno con los puños y lo sabe todo en cuanto a explosivos.



Evelyn corre como el viento, salta como una gacela y domina el fuego. ¡Ah, y puede tener niños!

VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Gráficos correctos, música floja y muchas imágenes de la peli.

JUGABILIDAD
Acción plataformera pasada de moda, aderezada con unos puzzles.

DURABILIDAD
No tiene mucha. Jugarás hasta que lo termines; pero ya está.

DIFICULTAD
Demasiado fácil en general. No tardarás mucho en terminarlo.





Gráficos flojillos, jugabilidad flojilla. En general, *MTV Skateboarding* es tan flojillo como un canal temático sobre ponys.



PRECIO:	6.490 PTAS.
DE:	PROEIN
DISPONIBLE:	SÍ

POR TODO EL MUNDO

MTV Sports: Skateboarding te lleva de paseo por todo el mundo. Pero, ¿son fieles los escenarios a la realidad? Veámoslo.



Seattle, en la costa este de los Estados Unidos, hogar de Bill Gates y de unas cuantas rampas azules.



Londres, es decir: coches. ¿Pero dónde está el Big Ben? Pues no está.



San Francisco. Reconocerás la ciudad por esa barandilla de la que te has caído. ¿Seguro?

MTV SPORTS: SKATEBOARDING

Monopatines y música de la MTV. Sólo puede ser MTV Skateboarding. ¡Hurra!



Ya no necesitas antena parabólica para conectar con la MTV.

CONSEJO

El secreto para triunfar en *MTV Skateboarding* es asegurarte de que tu tabla está alineada con los diversos obstáculos. Las flechas señalan la dirección a las rampas y los saltos. Si preparas bien la tabla antes de llegar a la flecha, estarás bien alineado para tomar la rampa de forma correcta.





¡VES POR LIBRE!

Si recoger objetos no te va, vete de cabeza a la sección de patinaje libre, una gloria.



Si puedo alinearme con esa rampa...



¡Vamos allá! Pulsa una dirección cuando estés en el aire para conseguir el truco estrella de Pepsi.

Bueno, tampoco es para hacer una fiesta. Para ser honestos, *MTV Sports: Skateboarding* es correcto y no llega a ser genial.

El problema es que la palabra 'skateboarding' en el título te hace pensar en un juego lleno de rampas, half-pipes, bordillos y abuelas a las que atropellar. Pero aquí el énfasis está en buscar y explorar.

En lugar de pasarte obstáculos, se trata de completar una serie de misiones para pasar al siguiente nivel. Por ejemplo, puede ser que te toque recoger un cierto número de globos o iconos 'MTV' o, en un nivel situado en un museo, cargarte un determinado número de jarrones.

Llevar a cabo las misiones implica algo de saltos, ollies y grinds, pero toda esto está algo entorpecido por los complicados controles y la incómoda perspectiva.

El punto de vista con el que ves la pantalla está inclinado unos 45 grados (como si mirases desde una esquina de la habitación), y como las rampas y obstáculos se ven también con una inclinación de 45 grados, tienes que alinearte perfectamente para saltar por una rampa. No es tarea fácil, teniendo en cuenta los controles supersensitivos del juego. Aunque va resultando más fácil a medida que mejoras y puedes cambiar la velocidad del juego si lo encuentras muy complicado, es algo peliagudo encontrarle el punto.

La jugabilidad también resulta bastante difícil. Si eres uno de esos que tiran las instrucciones a la basura y pulsan Inicio, aquí no tendrás tanta suerte. En general, para ser honestos, *MTV Sports: Skateboarding* es correcto y no llega a ser genial, tal y como te habíamos dicho al principio.

Esa barandilla es un poco alta. Esperamos no comérnosla.



INFO

B & N	✗
GUARDAR	✗
ENLACE	✗
INFRARROJOS	✗
GB PRINTER	✗
RUMBLE PAK	✗
TRANSFER PAK	✗

VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Algo confusa y el juego, en general, no parece demasiado completo.

JUGABILIDAD
Simple: ir por ahí recogiendo objetos y saltando de vez en cuando.

DURABILIDAD
Como un buen vino, mejora con el tiempo, pero no te esperes mucho.

DIFICULTAD
Realmente difícil; sigue probando, no lo dejes.





PRECIO: 5.900 PTAS.
DE: KONAMI
DISPONIBLE: SÍ

Los Whos no necesitan excusas (ni muérdago) para lanzarse a por ti. Pero antes de llenarlo de besos y abrazos, deberían recordar que un Grinch es para siempre, y no sólo para Navidad.



No creemos que el disfraz de reno les cuele a esos doberman furiosos.

THE GRINCH

¿Estás dispuesto a pasar unas navidades en compañía de un monstruo verde?

No te rías por lo bajinis.

El cuento que escribió el autor americano Dr. Seuss, "Cómo el Grinch robó las Navidades", es una de esas historias que te hacen pensar. En la fábula del buen doctor, el malvado Grinch está tan harto del jolgorio y la alegría que denotan sus vecinos cada Navidad, que decide robarles todos los regalos navideños. ¿Sirve semejante acción para borrar la estúpida sonrisa de su rostro? Ni mucho menos, ya que los lugareños se dan cuenta de que la Navidad es algo más que unos cuantos regalos (creo que por aquí debe haber alguna moraleja).

Lo irónico de la historia es que la peli basada en este cuento llegó a la cartelera acompañada de una promoción de muy padre y señor mío. ¡Y con esto no queremos decir que *The Grinch* sea un mal juego! De hecho, estamos ante un título que podría tildarse de interesante.



Como te descuides, te besuquearán hasta la saciedad.

¿Alguien puede aflojarme las coletas?

La jugabilidad es una mezcla poco habitual de *Pac-Man* y *Metal Gear Ghost Babel*. Se trata de recoger los regalos al tiempo que esquivas a los habitantes, ya que si te descubren, te abrazarán y te llenarán de besos y buenas intenciones. ¡Puaj! A estas alturas pensarás que algo así es demasiado bueno como para ser cierto: humor y originalidad en una licencia. ¡Y qué más! Pues ahora viene lo malo.

Cuando te lanzas a jugar, resulta que *The Grinch* no es tan bueno como parece. Para empezar, los puzzles son muy de estar por casa. Y lo que es peor, a pesar de todos los extras que los creadores han conseguido embutir en el cartucho (personajes diferentes y un tiempo límite estricto), no resulta nada divertido.

Al cartucho le falta ese no-sé-qué que hace de un juego algo especial. Quién sabe, quizá el Grinch también birló la jugabilidad y nadie se dio cuenta.

CONSEJO

Cuando un lugareño te descubra, no intentes salir a la carrera. Si bien puedes esquivarlos por piernas en los primeros niveles, más adelante te costará horrores. Será mejor que te salgas de la pantalla y busques algún lugar seguro.

TOMEN ASIENTO

Empecemos. Lo que se lleva hoy en día son las historias muy largas enlazadas mediante escenas de vídeo. Pero, si bien nos encanta ver una buena historia al principio de un juego, ¿cuándo aprenderán los desarrolladores que es un palo eso de tener que ir pulsando el botón sin parar cada vez que quieres seguir jugando? Menos mal que los vídeos se dejan ver...



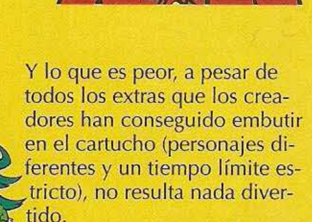
En la ciudad de ¡Quién! ¡Qué! ¡Dónde! ya es Navidad. Menudo nombre.



¡A quién no le gustan las Navidades? Horribles calcetines de rombos, corbatas repetidas, discos de Perales...



Si exceptuamos al Grinch, parece ser que a todo el mundo le encanta tener a la suegra en casa por Navidad.





INFO

B & N	✗
GUARDAR	✗
ENLACE	✗
INFRARROJOS	✗
GB PRINTER	✗
RUMBLE PAK	✗
TRANSFER PAK	✗



VEREDICTO

PRESENTACIÓN: Efectos suficientes como para agradar a la vista. Un festival navideño.

JUGABILIDAD: Un juego de puzzles experimental que no se sale con la suya.

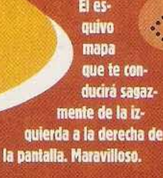
DURABILIDAD: Te lo acabarás antes de que llegue el carnaval.

DIFICULTAD: Una curva de dificultad muy pronunciada, pero realizable.





PRECIO: 5.990 PTAS
DE: UBI SOFT
DISPONIBLE: SÍ





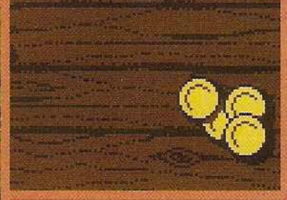
El esquivo mapa que te conducirá sagazmente de la izquierda a la derecha de la pantalla. Maravilloso.

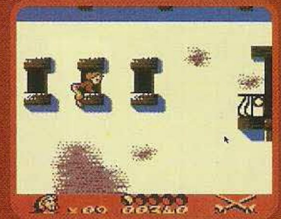


"¡Ayuda! De repente he olvidado en cuál de los 272.066.138 plataformas para Game Boy estoy."

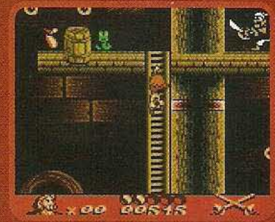
¿RECUERDAS?

Como sucede con muchos plataformas para GB, a excepción de unos tres, si se te da bien el género podrás llegar al final sin dificultades. Y después tomarte tu tiempo y explorar para aumentar la puntuación.





Los ítems de bonus se encuentran fuera del camino principal. Por ejemplo, saltando a los bordes elevados.



Si lo que quieres es ir deprisa, puedes llegar al final del nivel sin encontrar todas las monedas.

ORO Y GLORIA: LA RUTA HACIA EL DORADO

Aunque esta ruta está pavimentada con buenas intenciones, el tesoro al que conduce no te sorprenderá.

Tulio y Miguel, dos jóvenes aventureros, se ganan la vida retándose a falsos duelos. Piensa en la lucha libre pero usando espadas y te harás una idea. Con esto consiguen algún dinero, pero tienen claro que no se harán ricos.

Sin embargo, en una de sus andanzas oyen la historia de un mapa dividido en seis partes que conduce al fabuloso tesoro de El Dorado. Tienes que encontrar las partes, reconstruir el mapa y hallar el tesoro. ¡Bravo! El problema es que este juego de plataformas es tremendamente predecible.

No tiene nada que no hayas visto ya muchas, muchas veces. Son las mismas cosas de los mismos plataformas que has jugado antes. Avanzas por el lugar recogiendo monedas, esquivando enemigos que restan tu energía, saltando precipicios y, en general, brincando como una judía que cae rodando por unas escaleras.

El único punto donde *El Dorado* se diferencia de otro plataformas es en los gráficos que, a decir verdad, son fantásticos: grandes, rápidos y suaves. Es una lástima que otros aspectos se quede a medias.

En resumen, *El Dorado* no supondrá un reto rolero para aquellos que se han visto envueltos en los entuertos de Link, pero si eres un joven inexperto, embárcate en esta

INFO

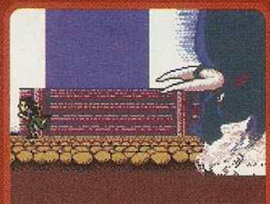
B & N	✗
GUARDAR	✗
ENLACE	✗
INFRARROJOS	✗
GB PRINTER	✗
RUMBLE PAK	✗
TRANSFER PAK	✗

CONSEJO

Justo al principio del juego, un montón de toros te embestirán. Lo mejor que puedes hacer es abrir bien los ojos y saltar tan pronto como puedas; recuerda que puedes brincar lo necesario sin problemas. Pero vigila los cuernos, pues los toros suelen levantarlos.

¡VIVA SAN FERMÍN!

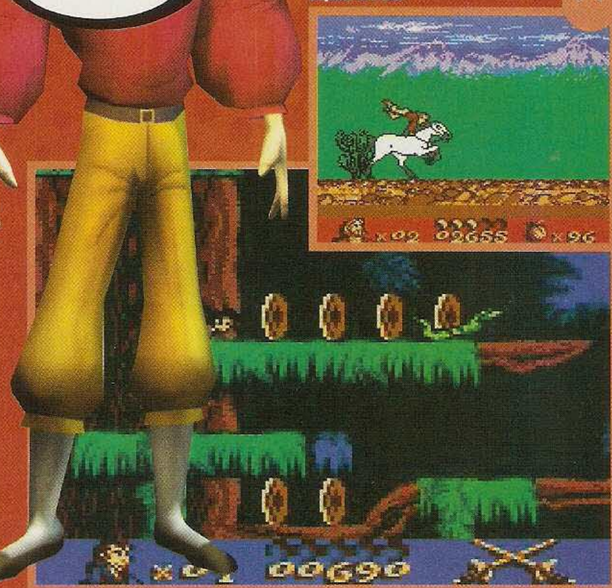
¿Has estado por allí? Pues bien, en una de las mejores partes, la Carrera con el toro, eres perseguido a lo largo de una calle llena de obstáculos, por una bestia particularmente grande.



¡Guau! Éste debe ser el toro más grande que ha aparecido en la Game Boy. Deberíamos preguntarle al Profesor Oak...



"¡Hola! Soy el Profesor Oak y puedo asegurar que éste es el toro más grande que hemos visto en la Game Boy." Gracias.





Parece un caballo, anda como, eh, un caballo. Déjame ver eso.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN Personajes fabulosos y bien animados y fondos pulidos. Muy bien.

JUGABILIDAD Aquí es donde cojea el título. Demasiado evidente.

DURABILIDAD Tiene grandes detalles, pero se puede volver monótono.

DIFICULTAD No es difícil si alguna vez has jugado un plataformas. Y seguro que lo has hecho.

72%





PRECIO:	6.490 PTAS.
DE:	PROEIN
DISPONIBLE:	SÍ

Va-ya... Combate de sapos. Debe haber muchas moscas sueltas...

Cuando está particularmente enfadado, Apocalipsis opta por el infame ataque 'pellizco en la nariz'!

MATERIAL MUTANTE

Aunque no haya muchas, las imágenes estáticas y las pantallas intermedias de *Mutant Academy* ayudan a crear atmósfera en este discreto título.



Más cercanas al cómic que a la película...



...estas pantallas son de lo mejor del juego. ¡Vaya!

X-MEN: MUTANT ACADEMY

¿Alguien ha visto un afilador?

Es como Loca Academia de Policía, pero con mutantes en lugar del tipo ese que hacía efectos sonoros con la voz.

Un buen juego de lucha debería ser duro como una roca; tendría que provocar tu rabia antes de un nuevo asalto. Tendrías que jugar sin parar hasta que alguien te arrancara los restos deformados y vapuleados de la Game Boy de tus manos temblorosas llenas de sudor. Con *X-Men* esto no pasa, debido a un error crucial. Sin embargo, tiene buena pinta.

Se trata de un juego de lucha de Crawfish, la misma gente que hizo *Street Fighter Alpha*, pero no tan bueno.

Puedes jugar poniéndote en la piel de uno de los 11 Mutantes diferentes, con dos personajes adicionales (Fénix y... ¡eso no os lo diremos!) que puedes descubrir más tarde.

Hay escenarios de combate muy atractivos y los personajes están bien dibujados: Dientes de Sable es grande y malvado, y Tormenta inquietantemente astuta para ser alguien de un centímetro de altura. Por otra parte, el Sapo tiene pinta de patoso, y cuando lucha parece que esté tratando de quitarse un trozo de celo que se le ha pegado a la suela del zapato.

Seas quien seas, tienes dos movimientos básicos: puñetazo y patada, y un par de ataques especiales. Un buen truco es mantener pulsado 'abajo' y darle al botón A muy rápidamente. Otro truco para ganar es lanzar la Game Boy al aire, pero no lo hemos probado. Puedes escoger el nivel de dificultad, aunque no hay una gran variación.

El cable de enlace promete prolongar tu interés, ya que te permite batirte con tus compañeros.

X-Men está bien para ejercitar tus pulgares. Sin embargo, le falta algo de dificultad.



INFO	
B & N	✗
GUARDAR	✗
ENLACE	✓
INFRARROJOS	✗
GB PRINTER	✗
RUMBLE PAK	✗
TRANSFER PAK	✗



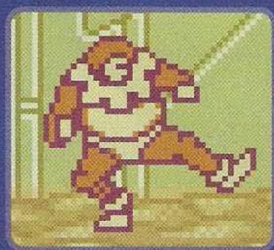
CONSEJO

Aquí tienes un truco muy útil: dale al botón A y mantén pulsado Derecha sin parar. O también mantén pulsado Abajo y dale sin parar al botón A. O también puedes darle sin parar al botón A y...

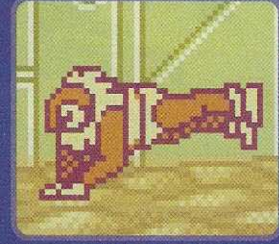


LOS PATOSOS MOVIMIENTOS DEL SAPO

Algunos de los movimientos en *Mutant Academy* no son, precisamente, muy combativos. Más bien parecen sacados de un juego de baile. ¿Estos son los terribles mutantes de los que tanto se hablaba?



De repente, el Sapo se da cuenta que tiene una bolsa de papel pegada al zapato. Se sorprende tanto que...



...hace un poco de *breakdance*. ¡El pobre diablo! Baila demasiado y...



...sus pantalones se rasgan ruidosamente. "No hay problema", piensa él...



..."Haré algo de ballet". Mientras tanto, su oponente le observa horrorizado.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN Escenarios de cómic y atractivos dibujos por todas partes...

JUGABILIDAD El truco de pulsar A sin parar es demasiado fácil.

DURABILIDAD Seguramente no jugarás horas y horas.

DIFICULTAD No resultará demasiado difícil.





Las galletas vuelan hacia ti desde todas las direcciones. Ten cuidado, pues algunas van con mal yogur.



PRECIO:	5.990 PTAS
DE:	PROEIN
DISPONIBLE:	SÍ

LA PASARELA

Combina un lápiz de labios amarillo con un jersey a rayas azul y rosa y los sacerdotes de la moda te crucificarán. Sin embargo, Reptar piensa que eso es magnífico, y te otorga un montón de puntos. Por lo visto, un dinosaurio de plástico sabe más de moda que Gaultier.



Con esta pinta, podría sustituir a Ana Rosa Quintana.



Busca el complemento ideal para causar sensación en la pasarela.



El jurado discrepa. Parece que tu forma de vestir no les gusta a todos.

Tengo que dejar de comer tanto...

TOTALLY ANGELICA

Los Rugrats han vuelto con sus pañales, pero esta vez la estrella es Angélica.

Cada uno tiene su Rugrat favorito. La gente quiere a Tommy porque es bonito, a Chucky porque es el patoso del grupo y a Phil y Lil porque... ¿Le gustarán ellos a alguien? Pero muchos quieren a Angélica porque ella es la que dirige el cotarro. Por lo tanto, era de esperarse que ella tuviera su propio juego. Parece maravilloso, pero ¿acaso puede esconderle las gafas a Chucky, robarle el biberón a Tommy y pegarle a Reptar en la cabeza? No precisamente, pues éste es un juego denominado "para chicas" (si es que es necesaria hacer la distinción).

¿De qué va el juego? Simple: Cintia, la ajada muñeca de Angélica, se ha perdido en el centro comercial. Tu tarea es llevar a la Rugrat hasta el quinto piso por un mundo de fantasía para recuperar la muñeca, a través de un universo de rebajas y un desfile de modas que enorgullecería a Ágata Ruiz de la Prada.

Para subir por las plantas del centro comercial tienes que completar puzzles que van desde la combinación de colores hasta recoger unas galletas que salen disparadas de la tostadora. Y en las distintas tiendas irás consiguiendo cosas como ropa, joyería y maquillaje. Una vez adquiridas estas cosas, tienes que entrar al desfile de moda, que tiene como jurados a los otros bebés. La capacidad de éstos para ejecutar la tarea permanece en absoluto misterio. Cuando el conjunto que lleves alcance la puntuación necesaria, podrás subir otro nivel, donde el proceso empieza de nuevo.

Resumiendo, *Totally Angélica* es como esos juegos de mesa de 'diseña tu moda', pero con los Rugrats de protas.

MODA INFRARROJA

***Totally Angelica* aprovecha a fondo el puerto de infrarrojos de la Game Boy. Puedes entrar al Angeli-com en cualquier momento e introducir la contraseña de un nivel o teclear mensajes a un amigo, siempre que tenga el mismo juego. Si te quedas corto de conjuntos, dile a un amigo que te envíe uno que haya encontrado (o envíale tú alguno).**



TA te permite "hacer intercambios" a través de la Game Boy.

CONSEJO

Realiza varias visitas a una misma tienda antes de continuar, puesto que así irás acumulando muchos accesorios y, cuando llegues al desfile de moda al final del nivel, todo lo que tendrás que hacer es probar distintos conjuntos. De otro modo, tendrás que volver a visitar todas las tiendas de nuevo.

INFO

B & N	✗
GUARDAR	✗
ENLACE	✗
INFRARROJOS	✓
GB PRINTER	✗
RUMBLE PAK	✗
TRANSFER PAK	✗

¡Bravo! ¡Ya tienes el vestido ideal para pasar de nivel!



VEREDICTO

PRESENTACIÓN
El aspecto es el mismo que el de la serie de dibujos. Muy bonito.

JUGABILIDAD
Los puzzles se vuelven monótonos cuando les pillas el truco.

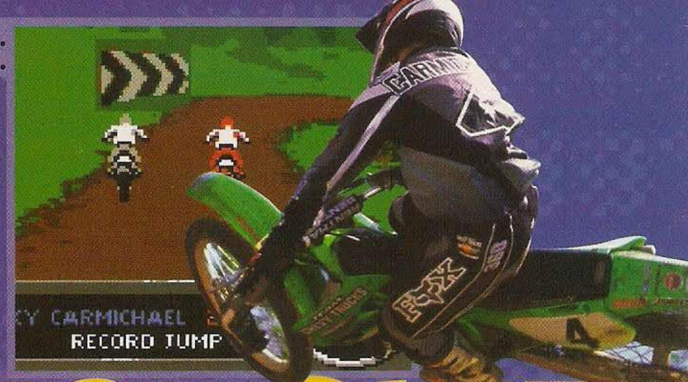
DURABILIDAD
Tardarás mucho en encontrar todos y cada uno de los ítems.

DIFICULTAD
Cuando dominas los puzzles, todo se vuelve pan comido.

65%



PRECIO: 6.490 PTAS.
DE: PROEIN
DISPONIBLE: SÍ



La acción no es como en *Road Rash*. Qué pena, sólo le falta esto.

No tardes mucho en elegir una carrera, todas son lo mismo.

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001 FEATURING RICKY CARMICHAEL

¡Hola, soy Ricky, pero no Martin!

Cuando vas en tren, ¿eres de los que se ponen el walkman o de los que leen?

Ese día no llevaba el *walkman* ni nada para leer, así que saqué la GB del bolsillo y, con la intención de avanzar algo de trabajo empecé a jugar a *Championship Motocross* para analizarlo después. En vista de la experiencia, es algo que no recomiendo, porque al fijar la vista en la pantallita de GB ondulante con el ritmo del vaivén del vagón acabé con un mareo tremendo y encima, como me había quedado tan absorto jugando, me había pasado mi estación y había llegado al final del trayecto. Ni te cuento la escenita con el revisor...

Pero volvamos al juego, que es bastante bueno. Aunque la pantalla parpadee un poco, los gráficos son de lo mejor que hay en la GB. Raramente habrás visto colinas, detalles a pie de carretera y (¡vaya!) otros personajes con tanto estilo en esta maquinita.

La animación también es muy impresionante, sencilla pero efectiva.

El objetivo del juego es circular a toda velocidad por distintas pistas, superar a tus rivales en la misma línea de meta y efectuar piruetas imposibles (en la vida real).

Pero hay que decir que cada pista parece igual que la anterior y son demasiado estrechas. Fallos aparte, es una joyita de programación; un juego con clase. Lo sentimos por Carmichael.



INFO

B & N	✗
GUARDAR	✓
ENLACE	✗
INFRARROJOS	✗
GB PRINTER	✗
RUMBLE PAK	✗
TRANSFER PAK	✗

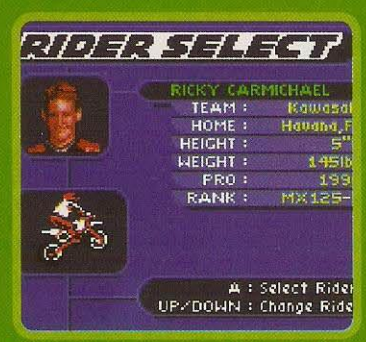
¿Quién?

CONSEJO

Las piruetas son complicadas porque compartes la pista con otros pilotos. Usa el modo freestyle para practicar los combos y verás cómo es más fácil (y seguro). "¡Mira mama, sin manos! ¡Sin pies! ¡Fin dienftef!"

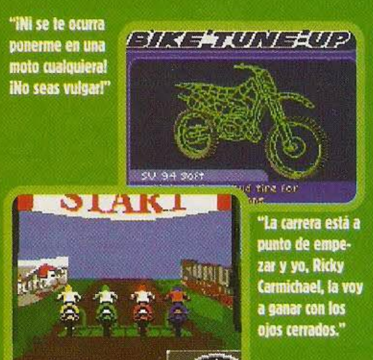
CARRERA DE OBSTÁCULOS

"Muy bien, escúchame; soy Ricky Carmichael, estrella mundial y el *prota* de *Championship Motocross 2001*. ¡Mira y aprende!



"Éste soy yo, Ricky Carmichael. Puedes jugar como otros, pero no lo hagas porque soy el mejor."

"¡Ni se te ocurra ponerme en una moto cualquiera! ¡No seas vulgar!"



"La carrera está a punto de empezar y yo, Ricky Carmichael, la voy a ganar con los ojos cerrados."



"¡QUÉÉÉ? No puedo creer que yo, Ricky Carmichael, llegara el último! ¡Prueba otra vez!

VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Los gráficos en 3D están bien, pero cada carrera es idéntica a la anterior.

JUGABILIDAD
Si juegas mucho acabarás con migraña. Un ratito es divertido.

DURABILIDAD
Es siempre lo mismo, no te mantendrá interesado durante mucho tiempo.

DIFICULTAD
Puedes correr por muchas pistas sin darle caña, pero perderás.





PRECIO: 5.990 PTAS.
DE: INFOGRAMES
DISPONIBLE: SÍ

LA DIFERENCIA ESENCIAL

Si ya conoces la anterior entrega, reconocerás el mismo tipo de gráficos y, quizá, algunos entornos. Esta vez, no obstante, tu aventura comienza en un escenario espacial y no es hasta más tarde que aterrizas en la tierra.


La decoración es obra del propio Marvin.


Todo lo que rodea a Marvin es tecnología punta.


La cosa cambia cuando llega a la tierra. Aquí hay agua.


Y las camas no son las que g tan a un marciano.

LOONEY TUNES: VENGANZA MARCIANA

¡Oh, no! Marvin ha vuelto a la tierra dispuesto a vengarse de los Looney Tunes en su nueva aventura. ¡Oh, sí!

¡Desenfunda, vaquero!

CONSEJO

Si te estancas porque no puedes superar una sección en la que hay un personaje, no te preocupes. Puedes pasar de los enemigos si practicas el camuflaje. Utiliza los elementos del escenario a tu disposición para conseguir pasar desapercibido. Ya volverás a él más tarde cuando te sientas capacitado para derrotarle.





Después de que le convirtieran en el hazmerreír de las galaxias (*Martian Alert*, Game Boy 5, 90%), Marvin ha vuelto para vengarse. Con la ayuda de su fiel lugarteniente K-9, ha viajado hasta la tierra para desintegrar al Pato Lucas y al resto de los Looney Tunes.

En un esfuerzo por sacar provecho a la fiebre coleccionista que originó en su día *Pokémon*, *Venganza Marciana*, al igual que *Martian Alert*, te reta a que te hagas con todos los personajes Looney Tunes y los adiestres. Además, si conectas tu Game Boy con la de un amigo que tenga el juego, podrás intercambiar personajes con el otro jugador. A diferencia del clásico de Nintendo, no obstante, el número de capturas que puedes hacer no es tan elevado y no tendrás que sufrir mucho en las batallas para que los personajes acepten a unirse a tu causa.

Sin embargo, hay algunos que tienen sus propias preferencias, así que acabarán aliándose con el grupito de Marvin y no con el tuyo, poniendo a su disposición todas sus habilidades.

De todas formas, la base del juego no es la colección, sino una fantástica aventura en la que tienes que ir cambiando de personaje en personaje para poder avanzar. Si, por ejemplo, eliges a Speedy Gonzalez, correrás como un rayo y podrás escabullirte por agujeros diminutos. Lástima que, a veces, te veas en la necesidad de cambiar de uno a otro en el momento menos oportuno, lo que te llevará a perder vidas. A medida que vas recolectando personajes, tu Galería se va haciendo más grande y suculenta.

En tu camino encontrarás montones de enemigos a los que enfrentarte, ítems que recoger y puzzles que solucionar. El juego no tiene nada que no ofreciese en su día *Martian Alert*, pero si el primero te gustó y te quedaste con ganas de más, vas a disfrutar de lo lindo con *Venganza Marciana*.


En una aventura de los Looney Tunes no podía faltar Bugs.

INFO

B & N	✗
GUARDAR	✓
ENLACE	✓
INFRARROJOS	✓
GB PRINTER	✗
RUMBLE PAK	✗
TRANSFER PAK	✗

VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Gráficos muy coloridos y personajes geniales.

JUGABILIDAD
Ingeniosa combinación de elementos de rol, plataformas y coleccionismo.

DURABILIDAD
Tardarás en hacerte con todos los Looney. Especialmente, porque necesitarás de tus amigos.

DIFICULTAD
El reto que plantea el juego no es muy difícil.



JUEGA Y GANA CON



¿Quieres saber si has sido uno de los afortunados lectores de Game Boy premiado en nuestros sorteos? Aquí tienes las listas:

GANADORES CONCURSO GIFT
PREMIO: UN CARTUCHO DE GIFT

Andrés Pascual Fernández (Menorca)
Jorge Vivanco Val (Zaragoza)
Jorge Faus Ferrer (Valencia)
José Carlos Córdoba Damián (Córdoba)
David Herrera Álvarez (Tenerife)
Alex Ramos (Bilbao)
Javier Ruiz Guzmán (Granada)
Guillem Anglerill Díaz (Barcelona)
Adela Ríos Martínez (Murcia)
Nuria Sampedro Vázquez (Lleida)
Sergio López Álvarez (Valladolid)
Javier Argote Cañizares (Madrid)
Óscar Huertas Carballo (Madrid)
Endika Galán Diez (Vizcaya)
Antonio Jiménez Barrios (Alicante)

GANADORES CONCURSO POKéMON
PREMIO: PODÓMETRO POKéMON PIKACHU

Beatriz López Padilla (Almería)
Javier Idoipe Rubio (Zaragoza)
Ignacio Sarasqueta Sancho (Valencia)
Nora Quintanilla (Valencia)
Pablo Pascual Tamayo (Barcelona)
José García (Madrid)
Miguel Poveda Molina (Alicante)
Carlos Sanz García (Segovia)
Carlos Javier Díaz López (Toledo)
Jorge Pérez Muñoz (Madrid)
Ariadna Teys Copete (Barcelona)
Ignacio Hurtado Mas (Alicante)
Javier Aznárez Maeztu (Navarra)
Adrián Segura Calvo (Málaga)
Ion Martínez Talavera (Guipuzkoa)



PRECIO: 5.990 PTAS.
DE: THQ/PROEIN
DISPONIBLE: SÍ



Qué irónico, ¿verdad? En televisión, Buffy es guapa y astuta. Aquí, en cambio, da pena.



He aquí a Buffy después de jugar durante 5 minutos con el juego de la GBC. Por desgracia, sabemos cómo se siente.





De vez en cuando, te asaltará un grupo de vampiros. ¡Pero tienen la torpeza de atacar uno a uno!

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

Buffy quiere que la lleves a cazar vampiros. Pero, ¿merece la pena ese mordisco?

Esto no nos divierte

Ah, Buffy, la cazavampiros karateka que más nos gusta. Y ahora, también, protagonista de una diminuta aventura en la Game Boy.

No todo marcha bien en Sunnydale (como de costumbre), y tendrá que ser nuestra Buff quien, ¡por las muelas de Drácula!, descubra lo que ocurre...

Buffy es un *beat'em up* de scroll lateral. Pero sumamente malo. Tienes que caminar de izquierda a derecha. A cada cierto número de tediosas zancadas se interrumpe el movimiento, pues un vampiro (u otra bestia no muerta) aparece y le tienes que romper sus dientes puntiagudos. Una vez lo derrotes, deberás clavarle una estaca en el corazón. O en el peroné. En realidad, poco importa dónde la claves.



En el nivel 3 te mueves hacia arriba, hacia abajo y de lado. ¡Guau!

A veces, los vampiros se juntan –o aparecen en sucesión–, pero derrotarlos es muy fácil. Basta con que pulses al azar los botones de puñetazo y patada hasta que los sometas.

Al cabo de una eternidad, terminas el nivel y se te 'obsequia' con un interludio en el que un par de personajes muy mal dibujados hace progresar el argumento. Y luego, vuelta a empezar.

Nos cuesta imaginar algo más aburrido. *Buffy* tiene nombre, pero no sustancia.

INFO

B & N	✗
GUARDAR	✗
ENLACE	✗
INFRARROJOS	✗
GB PRINTER	✗
RUMBLE PAK	✗
TRANSFER PAK	✗

Aunque seas un incondicional de la protagonista, evítalo como si fuera ajo y tú un vampiro. Es penoso.

CONSEJO

Puedes saltar al nivel 2 mediante el código 9MD1WV. Y mira por dónde, la acción es exactamente igual (de mala) que en el nivel 1.
Por suerte, el nivel 3 tiene ingeniosos agujeros en el suelo por los que puedes caerte. Si es necesario, puedes entrar en él mediante el código XTN4F7.
¿Todavía quieres más? Allá tú. Pulsa 5BVPL2 para acceder al nivel 4. Si es que lo soportas...

YOUR NEW PASSWORD
5 B V P L 2

¿COLMILLOS? NO, GRACIAS

Apenas recordamos un juego tan malo como *Buffy the Vampire Slayer*. Es un ejemplo clásico de cómo poner grandes esfuerzos en la adquisición de una licencia y descuidar luego la elaboración del juego. Por eso lo odiamos.



Es tan, tan aburrido... Caminas, matas un vampiro, caminas, matas un vampiro, caminas, matas un vampiro... Te haces una idea, ¿verdad?



Es demasiado fácil. Dispones de un gran número de movimientos de lucha, pero no los necesitas.



Los niveles parecen inacabables. Y cuando empiezas uno nuevo, no se nota la diferencia.



Los gráficos dan pena. Las escenas de corte parecen dibujadas sobre un Etch-a-Sketch.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN Cutre como la correa de un perro mordedor. Secuencias de vídeo horrendas.

JUGABILIDAD Al mismo nivel que la presentación. Es decir, lamentable.

DURABILIDAD Es improbable que juegues más de una vez. ¡Créenos!

DIFICULTAD Lo más difícil es hacer acopio de voluntad para seguir jugando.





A PRUEBA DE TRUCOS

Como podéis ver, mis queridos pokéadictos, no todo lo que entra en mi casa es amarillo y dice ¡Pika! (Profesor Oak)

X-MEN

¿Verdad que sería fantástico tener superpoderes? A mí me encantaría poder disparar potaje de garbanzos por las orejas. Así no pasaría hambre...



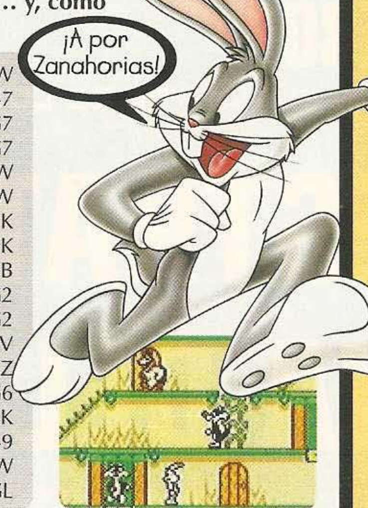
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3

Para hacer una buena sopa de zanahorias, no hay nada como un poco de agua, sal... y, cómo no, unos trucos que le den vidilla.



CÓDIGOS DE NIVEL

Nivel	Código
04	SXBX47
05	XCB84R
06	CTB84R
07	CSB8G7
08	TXB24H
09	1SB849
10	LCB8GW
11	5TBV4R
12	0LB84W
14	81BV47
15	45B2G7
16	GLBVG7
17	QLBVGW
18	?5BVGW
19	MDBX4K
20	30B84K
21	N0B8BB
22	28B8G2
23	R4B8G2
24	HGB24V
25	7MBXGZ
26	W3B8G6
27	JNBX4K
28	92B249
60	6XXVPL or 97X3GW
FINAL	6JX*GL



METAL GEAR: GHOST BAB

Éste es uno de mis favoritos. Me recuerda aquell tiempos en los que estaba en el ejército Pokémon, acampado en Isla Canela, intentando colarme en un nido Beedrills. Aún tengo alguna que otra cicatriz...

ESCOGE EL NIVEL

Completa el juego en nivel fácil para desbloquear un nuevo modo con el que podrás jugar cualquier nivel del juego, pero con nuevos objetivos.



ACCEDE AL MODO SONIDO

Completa todas las misiones VR en el modo entrenamiento y contrarreloj para acceder a un test de sonido y escuchar todas los efectos del juego.





TUROK

¿Estás atrapado entre las garras de los dinosaurios? Introduce estos códigos en la pantalla de password para que te quiten sus sucias zarpas de encima.

CÓDIGOS

Acción	Password
Munición infinita	ZXLCPMZ
Vidas infinitas	FJVHDCK
Saltarse un nivel	XCDSDFS







RUGRATS

Si tus pañales te producen escoceduras en la en formulada con ingredientes naturales a base de



ESCOGE EL NIVEL

En el Nivel 2, cuando llegas a la tercera chimenea, esquiva todos los balones y colócate enfrente de la chimenea. Entonces introduce este código: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, B, Derecha, Izquierda para poder saltar de nivel.

CÓDIGOS PARA EL XPLODER

DESBLOQUEA A LOS X-MEN

PHOENIX

En la pantalla de títulos, pulsa Abajo, Derecha, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, B, A.

APOCALYPSE

En la pantalla de títulos, pulsa Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, Izquierda, Arriba, B, A.

De tanto arrastrarme por el suelo tengo el traje hecho un desastre.

DRIVER



Recordad, jóvenes discípulos, que con los coches no se juega. Se conducen, se aparcan y se vuelven a conducir. Tan simple como eso.

CÓDIGOS DE NIVEL

El juego utiliza un sistema de símbolos para sus códigos. Nosotros lo hemos simplificado de esta forma:

CARA: CA	CONO: CN
MEDALLA: ME	NEUMÁTICO: NM
LUZ AZUL: LA	LUZ DE PARADA: LP
LUZ ROJA: LR	LLAVE: LL

Misión	Código
2: Oculta las pruebas	NM ME CN LR
3: Persigue al bote	LP LL LL LA
4: Carrera de asalto	CN CN CN ME
5: Carrera Superfly	LL LR LR LP
6: Cebo para una trampa	LL ME NM LA
7: Una vuelta con Di Angelo	ME CN ME LR

LOS ÁNGELES

Misión	Código
1: Roba un coche de policía	LR ME LL NM
2: Recoge al doctor	CN LA LR LR
3: Huída de Beverly Hills	ME ME LP CN

NUEVA YORK

Misión	Código
1: Gran Estación Central	LA LL LL LL
2: Ruedas de Granger	LP NM LR ME
3: Atrapa a la banda de Granger	LL ME ME CN
4: Atrapa a uno de los chicos de Granger	LR LA LR LA
5: Récord de Cross Town	NM LL CN LP



BLASTER MASTER: ENEMY BELOW

No dejes títere con cabeza ni nave con motor en *Blaster Master* con estos códigos de nivel.

CÓDIGOS DE NIVEL

Nivel	Código
1:	E6C3D3KF
2:	E6D3D3KG
3:	E7C3D3KH
4:	E7D3D3KI
5:	F6C3D5KQ
6:	F6D3D3KR
7:	F7C3D5KU
8:	F7D3D3KT



POKéMON ROJO/AZUL

Consigue a Mew 0115D8CF

POKéMON AMARILLO

Pikachu Surfero (sin necesidad de usar el Transfer Pak con Pokémon Stadium)
013973D1 015564D1

SUPER MARIO BROS DX

(Activa y desactiva los códigos únicamente en el nivel que te interesen o el juego se verá dañado.)
99 Vidas 01637FC1
99 Monedas 0163F2C1

STAR WARS EPISODE 1 RACER

POW Infinito 0140A4C2
Llegar siempre primero 0100A0C2

CROC

Vidas infinitas 0105AEC0
99 Cristales 0199ADC0
Consigue los cuatro Gobbos 0104AFC0

TOMB RAIDER

Salud infinita 01ff89c1
Consigue el tirador Amarillo/Rojo/Azul 01ffb6c1
Consigue el diamante Rojo y Azul 0163b2c1
Consigue las Barras de Oro 0163b3c1
Consigue el Iris 0163b4c1
Consigue el Ojo de serpiente, la Piedra de la Pesadilla y la Esfera 01ffb5c1
Consigue las piezas del Bastón 0163b7c1 01ffb8c1

NOTA: Estos códigos sólo son válidos para el XPLODER GB, de forma que no intentes introducirlos en la pantalla de códigos de los diferentes juegos, pues no funcionarán.

erna, aplícate esta crema
os.

Nivel	Código
2	TQMMY QK
3	RQVDHJVV
4	BVBYFJND
5	RJDBCVRT
6	VNGBLJCV
7	BJGSMVSH
8	LJTBWQQD

EL RINCÓN DE LA MEMORIA



TURRICAN

Parece ser que estamos ante un juego que fue una conversión de un clásico para Amiga. No sé a ti, pero a mí este nombre, más que a un juego, me suena a comida para perros. Pero dejemos esto a un lado. Para convertirte en invencible, pulsa A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A en la pantalla de títulos. Para escoger nivel, mantén pulsado Select y pulsa Start en la pantalla de títulos. Para saltarte un nivel, activa el truco de invencibilidad y, durante la partida, pulsa Start y después Select.

TENNIS



Es uno de los primeros juegos que aparecieron para GB, pero sigue siendo una joya. Aquí tienes un sencillo truco para vencer, aunque puede originarte más de un chichón. Cuando sirvas, lanza la pelota al aire e, inmediatamente, colócate debajo de forma que aterrice sobre tu cabeza. Si lo haces bien, lo siguiente que verás es que has conseguido un punto. Hazlo cuatro veces y te harás con el juego.

Consultorio del PROFESOR OAK

"¡Muy buenas, jovencitos! Estoy molido. Por ayudaros a salir del atolladero videojueguil, he jugado durante tanto rato que, al final, no he tenido más remedio que enchufar a Pikachu a la Game Boy, porque se habían agotado las pilas. El pobre animalito está ahora mismo tomando el sol, recargando su energía solar. Qué dura es la vida de un Pokémon batería..."

¡LA FUGA DE ALCATRAZ!

Necesito ayuda con *Metal Gear: Ghost Babel*. En el quinto nivel, Snake debe rescatar a un tipo llamado James Harks. Se supone que ha de reventar el muro de la celda, pero ninguno de los explosivos funciona. Profesor, ¿cómo libero al tío encarcelado?"

Javier, Santander



"Permíteme un momento, Javier. Déjame, primero, poner en marcha mi Máquina de Trucos y enseguida estoy contigo. (Ruido metálico.) ¡Ay, creo que me he roto el pie! Bueno, parece que ya está. La respuesta es... ¿C4? Voy a asegurarme, preguntaré a Geodude... Sí. Después de hablar con James por primera vez, vuelve al pasillo principal. Tras cruzar la puerta, gira a la derecha y encontrarás C4. Luego, vuelve al laberinto. Utiliza la cinta transportadora con una caja azul. En la siguiente máquina, cambia la caja por otra roja. Habrás bajado un nivel. Lanza el C4 contra la pared izquierda de la celda y Harks será libre como el aire."

TU PEOR PESADILLA

Estoy atascado en la segunda mazmorra (Bottle Grotto) de *The Legend of Zelda: Link's Awakening*, y no consigo encontrar la Llave de las Pesadillas. He llegado a una sala en la que debería haber un arca del tesoro, sólo que yo no veo ninguna. ¿Qué hago, mato a alguien, muevo bloques, planto un árbol? Además, hay una lápida que pone: 'Primero derrota a la voz atrapada de Pols, y por último a Stalfos.' ¿Qué significa?"

Joaquín Cornejo, Madrid

"No te preocupes, Joaquín. No eres el único que se ha quedado atascado en este puzzle. Veo en mi bola de cristal (enfocada hacia el *Especial M64 nº2*) que has de ir a la sala en la que hay un conejo encerrado, empujar un bloque para liberarlo y acto seguido matarlo con un tiesto. Luego, mata al murciélago y después a la otra criatura (Stalfos). Aparecerá la llave."

MERCADO NEGRO

Hace poco intercambié *Rugrats the Movie* por *Spy Vs Spy* y me está costando vencer a la máquina. Siempre me gana y, la verdad, ya estoy un poco harto. ¿Tiene algún truco para mí? (Si fuesen trampas, mejor que mejor.) ¡Ayúdeme, se lo imploro! ¡Me estoy jugando mi salud mental!"

Mario Fernández, Burgos



POKéMON SOLUCIONES

"POKéMON. UN MOMENTO, ESO ME SUENA. ES ESE JUEGO QUE JUEGAS CON PALILLOS, ¿VERDAD? ¿NO? ESPERA, ESPERA, SI LO SÉ... AH SÍ, YA ME ACUERDO, CREO..."

P "¿Se puede capturar un Mew, un Onix de cristal, un Togepi y un Pikablue en Rojo/Azul? ¿Puedo conseguirlos todos sin utilizar ningún cartucho de trucos? Si es así, ¿dónde y cómo?"

Rubén Castro, Sevilla

R "Me parece que alguien te ha dado gato por liebre. Cazar a Mew es algo más que improbable en *Pokémon Rojo, Azul* o *Amarillo*, aunque hay muchos jugadores que lo tienen clonado. En cuanto a Onix de cristal, ese personaje no existe. Y tanto Togepi como Pikablue (su verdadero nombre es Marill) solamente aparecen en las versiones Oro y Plata. ¡Todo aclarado!"

P "¡Socorro. Estoy atascado! No puedo entrar en el Gimnasio de Sabrina, porque hay un miembro del Team Rocket que me bloquea el paso. ¿Qué puedo hacer? ¡Me siento agobiado!"

Ígor Aránzazu, Bilbao

R "¡Scyther, baja del sofá! Mira cómo has puesto el cojín. Perdona, Ígor. Sí, tu problema tiene fácil solución. Completa el nivel Silph S.A., el edificio más grande de Ciudad Azafrán. ¡Scyther, en la alfombra no!"

P "Estoy atascado en *Pokémon Amarillo*. Sólo he vencido a tres miembros del Alto Mando. ¡Ayúdeme!"

Néstor Almunia, Córdoba



FANTASÍA LETAL

Estoy encallado en *Final Fantasy Legend II* y espero que me pueda ayudar. No consigo vencer a Apollo (que me imagino es el último jefe). Sus ataques me matan instantáneamente. ¿Sabe algún truco o estrategia para derrotarle?"

Jesús Maldonado, Barcelona



"¡Pistola Agua, Squirtle, deprisa! ¡Mi querida Máquina de Trucos! Me llevó algunos minutos construirla. Bueno, Jesús, lo primero es asegurarte de que cada personaje vaya provisto de Heal Staff. En los primeros asaltos Apollo utiliza Aegis Magi para defenderse, así que te convienen armas como Xcalibr, Gungnir Spear o Psi Pistol. Después de que Apollo se transforme, te atacará con Masmune Magi y Flare Spell. Antes de que el derrotado Apollo estalle, protégete con Heal Staff."



GENIOCIDIO

No consigo avanzar en *Zelda Link's Awakening*. Estoy atascada en el nivel 2, ya que no hay manera de matar al genio de la botella. Le he tirado 30 bombas, pero ni por estas. ¿Cómo derroto a este enemigo que parece inmortal?"

Mireia Riera, Palamós (Girona)

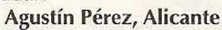


"¡Uyuyuy! ¡Sabes?, no es muy buena señal que te hayas atascado tan pronto. ¡Esta juventud! En mis años mozos no habían aparatitos electrónicos para jugar. Para eso ya estaban los árboles, el campo... Bueno, ¿por dónde íbamos? Ah, sí, *Zelda*. Para vencer al genio de la botella necesitarás el Brazalete del poder. Cuando vuelva a entrar en la botella, agárralo y estámpalo contra la pared. Repítelo tres veces hasta que se vuelva loco y empiece a revolotear por la sala. Utiliza la Pluma de Roc para esquivar las bolas de fuego que te lanza y mátale con la espada. Así avanzarás."



"Dos cucharadas de ketchup, unos taquitos de gruyère, mermelada de fresa, una pastilla de Avecrem... Perdona, Mario, es que estoy preparando la cena de Psyduck. Es muy maniático con la comida. Así que problemas con *Spy Vs Spy*, ¿eh? Este juego me recuerda cuando, de pequeño, en el prado... Esto, ¡lo siento! A ver si me concentro... si lo que quieres es hacer trampas, toma nota. Introduce el código 15Y24 para seleccionar un nivel. Si quieres saltártelos todos e ir directo al último nivel, introduce Z4W4P. Por esta vez pase, pero recuerda que hacer trampas no es bueno."

CRISTAL MARCIANO



Estoy realmente encallado en *Martian Alert*. Intento conseguir el cristal para la bruja Hazel, pero no hay forma. ¿Me puede ayudar?"

Agustín Pérez, Alicante



"Claro que sí, Agustín. Con la ayuda de mi fiel Máquina de Trucos puedo responder cualquier pregunta que me hagáis. Voy a introducir tus datos (¡crucemos los dedos!). Ah, ya sale la respuesta... ve al Lago 5 y zambúllete en el agua. Dinamita la roca que hay en el fondo y, luego, entra por el agujero. Ve hacia la derecha; irás a parar al otro lado del muro de Rabbit Hole 6. Avanza hasta Rabbit Hole 10 y recoge el cristal. Tendrás todos los ítems que Hazel te pidió, así que ahora puedes volver a su casa. ¡La Máquina de Trucos funciona! ¿De dónde viene ese olor a quemado?"

¿Estás estancado en tu juego favorito?

Entonces deja que el Profesor Oak, de Pueblo Paleta, resuelva tus dudas sobre Game Boy.

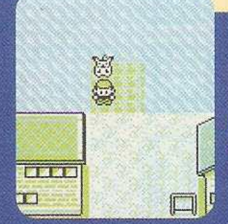
ESCRIBE A:
El Consultorio del Profesor Oak,
GAME BOY
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

R "¡Ven aquí, Scyther! Te prometo que no te va a doler. Machop, agárrale las piernas, y tú, Hitmonlee, los brazos. ¡No te resistas! Sólo te vamos a cortar las pezuñas unos centímetros. He comprado un sofá nuevo y no quiero que me lo destroces. Ves, así está mucho mejor. Bueno, Néstor, conque quieres ayuda para ganar a Lance, ¿eh? Precisamente él es el más duro del Alto Mando, pues cuenta con los Pokémon Dragón. Tiene un Gyarados de nivel 58, dos Dragonair de nivel 56, un Aerodactyl de nivel 60 y un Dragonite de nivel 62. Para vencerle, lo mejor es utilizar Pokémon Hielo."

P "Estoy hasta el gorro de Isla Espuma. No consigo pasar de una cueva a otra. Si pudiera ayudarme, profesor, se lo agradecería mucho."

Joan Capdevila, Girona

R "Joan, necesitas las dos piedras grandes que hay a la entrada del nivel. Las tienes que conservar hasta el nivel tres. Escoge unos Pokémon Fuerza para empujarlas y bloquear el fuerte caudal de agua. Ahora podrás pasar a la siguiente cueva. ¡Sencillo!"

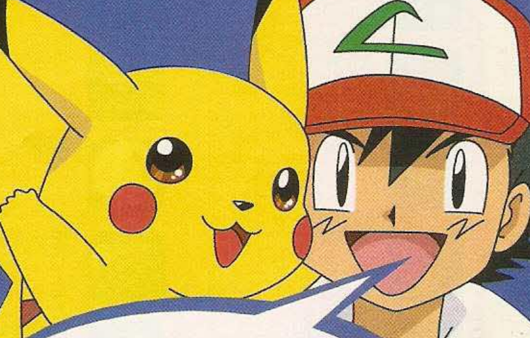


EL MEJOR CONSEJO DEL PROFESOR OAK



COMPRA POCIONES A PRECIO DE SALDO

Cuando llegues a Ciudad Azulona, ve al último piso (el sexto) de los Grandes Almacenes y compra Gaseosa en una de las máquinas expendedoras. Te refuerza con 80 PS y sólo cuesta 350 (bastante menos que una Hiper Poción).



PRECIO: 5.990 ptas
DE: NINTENDO
DISPONIBLE: SÍ
ENLACE: NO
INFO: SÓLO COLOR

WARIOLAND 3

Si te desanima la vida que llevas, cautivo en una cajita musical encantada, no te pierdas la solución que te ofrecemos...

CÓMO USAR ESTA GUÍA

Nuestros mapas muestran el juego completo ya terminado. Todo –paredes y túneles secretos- se ha abierto. ¡Te enseñamos a sortear las dificultades, pero primero tienes que leer la información general!

Te explicamos los tesoros ocultos en cada nivel...



Las habilidades que necesitas para triunfar en *Wario Land 3*...



El lugar donde se ocultan las llaves y los cofres...





Cómo esquivar o utilizar a los enemigos...



Y, en general, te convertimos en un niño prodigio de *Wario Land*. ¡De nada!





¡Socorro, chicos de Game Boy, sois mi última esperanza!

LA LLAVE DEL TESORO

El número, contenidos y efecto de cada cofre aparecen en negrita.

Algunos tesoros sólo funcionan al juntarse con otros. El recuadro lo dirá.

Los lugares que abre el tesoro o a los que afecta aparecerán aquí.

COMBINA CON

AFECTA A



ENEMIGOS

Muy a menudo, los enemigos de Wario no son un obstáculo, sino una ayuda...



Apple Thrower: Transforma a Wario en Wario Gordo. Carga contra él para liquidarlo.



Barrel: Te lanza contra paredes y adversarios. Con habilidad, puedes capturarlo.



Bats: Transforma a Wario en Wario Vampiro. Como no puedes matarlo, esquívalo.



Beetle: Se interpone en redes y lianas. Como no puedes matarlo, esquívalo.



Big Frog: Wario Zombi, Helado y Ardiente lo pueden matar. Si golpeas el suelo, saltará.



Big Leaves Baja volando de las copas de los árboles y puedes saltar sobre ellas.



Birdie: Ataca cuando Wario se acerca. Útil como plataforma. Mátalo con un culetazo.



Blob: Arroja proyectiles que desequilibran a Wario. Recurre al culetazo contra él.



Blue Lurker: Dócil pero picotón. Suéltale un culetazo y úsalo como plataforma.

Bubble: Convierte a Wario en Wario Burbuja. Útil para salvar corrientes de agua.



Bug Nest: Suelta unos bichos que vuelven Eléctrico a Wario. Golpea el suelo y úsalo como plataforma.



Doughnuteer: Arroja donuts que transforman a Wario en Wario Gordo.



Flame Bot: Su lanzallamas incendia a Wario y lo transforma en Wario Ardiente.



Flashing Lamp: Le arroja chispas a Wario. No puedes matarlo.



Flying Fish: Salta del agua en sitios clave y hace rodar sin control a Wario.



Ghost: Se lanza contra Wario y oscurece la pantalla. Usa el culetazo o la carga.



Hammer Bot: Golpea a Wario con una maza y lo transforma en Wario Saltarín.

Idol: Aplasta a Wario y lo transforma en Wario Plano. La onda expansiva también molesta.



Laser Bot: Un rayo mortal transforma a Wario en Wario Partido.



Mad Sceinstein: Te da una poción que transforma a Wario en Wario Invisible.



Mole: Acecha bajo tierra y bloquea las rutas. Atóntalo con un culetazo



Moon: Vomita rayos de energía que transforman a Wario en Wario Eléctrico.



Mummy Hand: Acecha bajo las arenas movedizas y las aguas. Agarra a Wario y lo sumerge. No lo puedes matar.



Al principio, es pequeño, pero cuando crece, transforma a Wario en Wario Envenenado.



Owl: Lleva volando a Wario por el nivel. Wario se suelta al contactar con enemigos.



Para-Goom: Emplea como arma un paraguas que no debes tocar cuando peleéis.



Pincer Bot: Arrastra a Wario a las alturas y devuelve al Wario Plano su forma original. Salta sobre él para aturdirlo.



Pneumos: Se abate sobre Wario, lo rellena de aire y lo transforma en Wario Hinchado.



Polar Bear: Arroja copos de nieve que transforman a Wario en Wario Helado.



Prickly Fish: Carga contra Wario con sus pinchos. Puedes golpearlo, pero no matarlo.



Robo-Mouse: Da caza a Wario sin piedad y aparta todos los bloques a su paso.



Rock: Similar a Barril: Te lanza contra ciertos bloques y enemigos.



Seeing Eye Gate: Se cierra cuando Wario se acerca. Wario Invisible puede colarse.



Silk Worm: Si se acerca demasiado, convierte a Wario en Wario Estirado.

¡LA GUÍA COMPLETA!

MINIJUEGO DE GOLF

La única manera de eliminar esos molestos bloques Minijuego esparcidos por los niveles consiste en visitar la sala del Minijuego de Golf. Se te plantea el reto de mandar un Para-Goom al hoyo con un número de lanzamientos limitado. ¡Es muy divertido!

TORNEO DE GOLF

Una vez que Wario haya conseguido los siete lápices de colores (los siete últimos tesoros) abrirás un Torneo de Golf con cuatro recorridos (cada uno de ellos con cinco hoyos). Los recorridos cuestan 50 monedas, y no lograrás acceder al cuarto hasta que hayas reunido 200 Monedas Musicales (hay ocho en cada nivel).

CONTRARRELOJ

Si encuentras los 100 tesoros, abrirás un modo Contrarreloj en el que tendrás que visitar todos los niveles, recoger las cuatro llaves y salir disparado hacia cualquiera de las salidas (este modo no te permite guardar tus avances). El juego registra los mejores tiempos para cada uno de los niveles.

Te costará mucho llegar aquí.



Si quieres ser perfecto, busca los 100 tesoros.




Serpiente: Transporta a Wario a plataformas elevadas. Su aliento lo transforma en Ardiente.


Copo de nieve: Baja del techo en puntos clave y transforma a Wario en Wario de Nieve.


Chispa: Se desplaza por el suelo y transforma a Wario en Wario Eléctrico. No puedes matarlo.

Robot lanza: Ataca a Wario nada más verlo, con su pica incorporada.


Cabeza lanza: Pincha a Wario al tenerlo cerca. Abunda mucho y es práctico para derribar bloques.


Spike: Viene por las paredes. En su forma roja, desequilibra a Wario.


Pez Escupidor: Salta fuera del agua y escupe a Wario. Sólo aparece una vez. No puedes matarlo.


Sumo: Aplasta a Wario y lo deja Plano. Al aterrizar, provoca terremotos.


Suni: Sigue a Wario y le escupe bolas de fuego que lo convierten en Wario Ardiente.

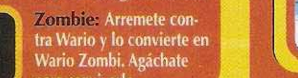

Tortuga: Transporta a Wario por aguas turbulentas. En realidad, es un amigo.

Twinkle: Es predecible, pero un mínimo contacto transforma a Wario en Wario Eléctrico.


Urchin: Transforma a Wario en Wario Hinchado. Sólo aparece en uno de los niveles. No puedes matarlo.


Water Drip: Aparece donde haya Murciélagos. Transforma a Wario Vampiro o Murciélago en normal.


Zombie: Arremete contra Wario y lo convierte en Wario Zombi. Agáchate para esquivarlo.



LOS ESTADOS DE WARIO

La llave del éxito consiste en aprovechar los diversos estados de Wario, que le permiten acceder a nuevas áreas e ítems...


WARIO ENVENENADO
Si golpeas un Pulpo, sales catapultado hacia atrás como Wario Envenenado. Te detendrás al chocar contra una pared.


WARIO INVISIBLE
Puede colarse por las Puertas del Ojo que Ve. Al pasar por una cañería se vuelve normal.

WARIO SALTARÍN
Como un gran muelle, Wario salta hasta plataformas elevadas. Pulsa "A" para llegar aún más arriba.


WARIO HINCHADO
Repleto de aire, se eleva hasta hallar algo sólido. Ideal para llegar a sitios elevados.

WARIO BURBUJA
Wario, atrapado en una burbuja, tan sólo puede virar a derecha e izquierda. Muy práctico para salvar corrientes de agua.


WARIO VOLADOR
Sitúate en una corriente de aire y saldrá volando. Puedes orientar el ascenso a la derecha o la izquierda.

WARIO LOCO
Este Wario golpea y salta, pero lo mejor es que busques agua para calmarlo.



WARIO DE NIEVE
Puede rodar por la ladera entre los bloques de bola de nieve. Si son oscuros, hay que trepar.

WARIO ELÉCTRICO
Una vez electrocutado, Wario sólo puede chocar con la pared más cercana.


WARIO PARTIDO
Los rayos de los Robot Láser son de verdad... ¡Si aciertan, te partirán en dos!

WARIO GORDO
Este Wario, más lento y con menor capacidad de salto, puede destrozar los bloques donut.



WARIO ESTIRADO
Wario rueda sin control y se carga a los enemigos y los bloques cuerda.

WARIO PLANO
En este estado, Wario puede colarse por ranuras estrechas y caer suavemente desde plataformas altas.


WARIO VAMPIRO
Wario cambia de Murciélago a Vampiro, y viceversa, sólo con pulsar "B". Pulsa "A" para volar.

WARIO HELADO
Wario resbala irremisiblemente hacia atrás. Útil para esquivar a ranas y lanceros.


WARIO ZOMBI
Se mueve con mayor lentitud. Si cae sobre una plataforma delgada, la atraviesa.

WARIO ARDIENTE
Wario puede correr y saltar con el trasero en llamas. Puede abrasar enemigos e incendiar bloques.





REFORZADORES

Wario empieza con el poder de Cargar. Al encontrar tesoros ocultos, también adquiere reforzadores...


Carga: Wario puede golpear a enemigos normales y bloques frágiles.


Culetazo: Golpea a enemigos, bloques y topos.

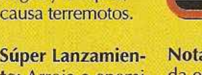
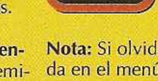

Natación: Explora bajo las aguas y ataca a los peces.

Cabezazo: Wario puede cargarse bloques altos y derribar enemigos.

Lanzamiento: Recoge y arroja a enemigos. "B" y "Arriba" ofrecen variaciones.

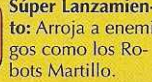
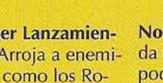

Súper Golpe: Puede golpear a grandes enemigos y bloques sólidos.


Súper Culetazo: Abate a grandes enemigos y bloques, causa terremotos.

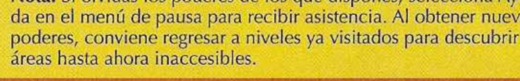


Súper Salto: Salta y golpea a los villanos.



Súper Natación: Con "B" puedes nadar contra fuertes corrientes.



Súper Lanzamiento: Arroja a enemigos como los Robots Martillo.

Nota: Si olvidas los poderes de los que dispones, selecciona Ayuda en el menú de pausa para recibir asistencia. Al obtener nuevos poderes, conviene regresar a niveles ya visitados para descubrir áreas hasta ahora inaccesibles.






PASEANDO POR WARIOLAND,

N1: AFUERAS DEL BOSQUE

TESOROS DISPONIBLES



#27 HACHA
Corta el árbol del norte
AFECTA A: N2, N3



#21 TARRO
Crea un nubarrón en el Oeste
AFECTA A: W3, W4



#6 PIES PALMÍPEDOS
Reforzador Súper Natación
AFECTA A: N4, S4, W5



#5 CAJITA MUSICAL AMARILLA
Libera la figura oculta en el Templo
COMBINA CON: #1, #2, #3, #4
AFECTA A: Templo

1. Brinca por las pequeñas hojas. Actuarán igual que las plataformas rojas que desaparecen.
2. Estas grandes hojas descienden de los árboles antes de desaparecer... ¡muévete con rapidez!
3. Antes de tratar de colarte por este agujero, deja que el Sumo aplane a Wario.
4. Esta puerta se abre cuando Wario recoge el tesoro VERDE de E3 (Tesoro #59).
5. Emplea el Nido del Bicho (hazlo bajar con una fuerte pisada en el suelo) para llegar a las plataformas de la copa del árbol.
6. Atrae a este Pajarito a la izquierda y úsalo como plataforma para llegar a la cornisa.
7. Baja rodando por la ladera y recoge la moneda de la derecha.

Es la hora de los monos.

COFRE AZUL

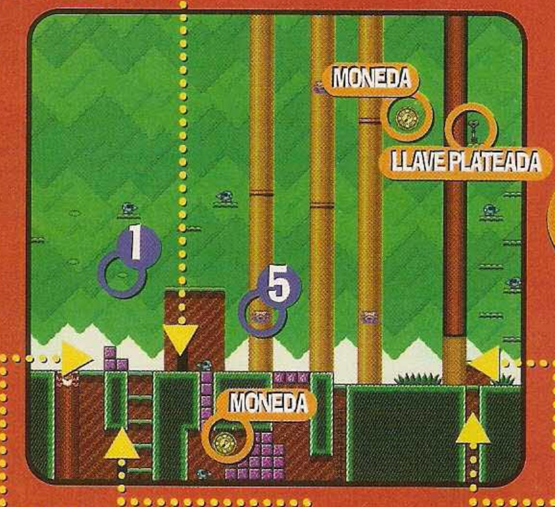


2
MONEDA
COFRE VERDE

¿TE VA LA NOCHE?

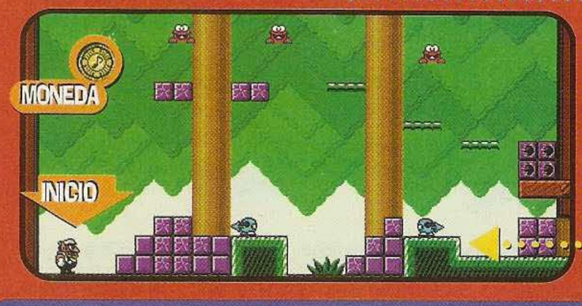
Todas las llaves y cofres están disponibles a cualquier hora del día. Aparte de los enemigos durmientes y del Pez Escupidor (lo que lo hace más difícil), no hay más diferencias entre un modo y otro.





COFRE PLATEADO

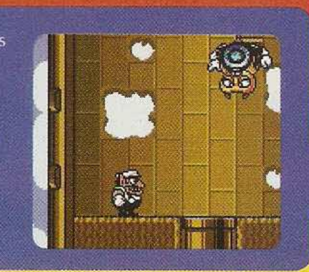






JEFE: LA ARAÑA GIGANTE

1. Cuando aparezca la araña, ve a la izquierda.
2. Evita su telaraña. Transformaría a Wario en Wario Estirado y tendrías que repetir el camino.
3. Deja que la telaraña caiga al suelo, y luego recógela y lánzasela a la Araña.
4. Bajará estrepitosamente al suelo y te arrojará más telarañas. Salta para esquivarlas y arréale un Culetazo en el dorso.
5. Volverá a subir y te arrojará dos telarañas. Deja que se formen bolas de red y arrójale una.
6. Descenderá al suelo una vez más (muévete rápido, para que no caiga sobre la cabeza de Wario). Vuelve a saltar para esquivar la red. Culetazo sobre su espalda.
7. Volverá a subir y arrojará tres telarañas. Recoge una y lánzasela.
8. Como era de esperar, vuelve a saltar al suelo. Remátala con un Culetazo.
9. Así podrás llegar al Cofre Azul.







N2: UNA PACÍFICA LOCALIDAD

TESOROS DISPONIBLES



#31 TABLETA DE PIEDRA AZUL
Abre las puertas del norte
COMBINA CON: #32
AFECTA A: W1



#23 LIBRO DE HECHIZOS AZUL
Congela el mar en el Este
COMBINA CON: #28
AFECTA A: E2

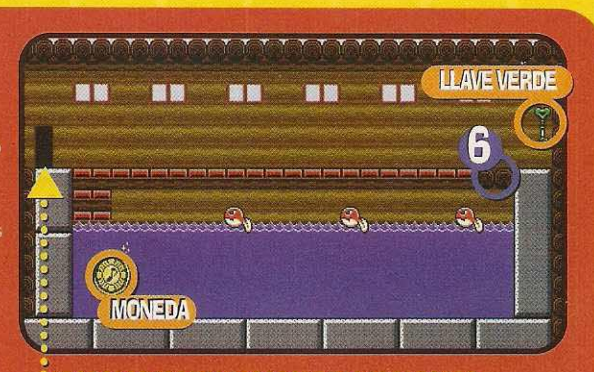


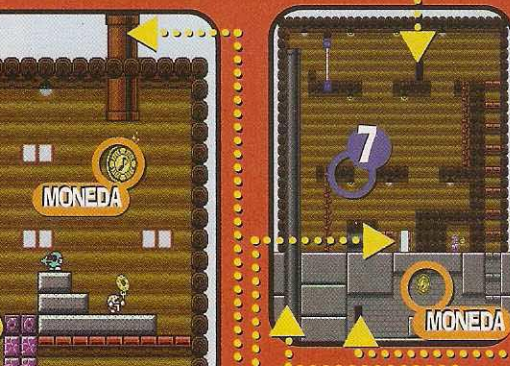
#87 CÁLIZ



#77 BALDOSA DÍA / NOCHE
Le da a Wario la posibilidad de alternar entre el día y la noche

1. Usa a Wario Gordo para hacer botar el lanza-donuts hasta la plataforma más elevada.
2. Para alcanzar la llave plateada, golpea los bloques rosados con Wario Gordo o emplea a Wario Zombi de noche.
3. Estas puertas sólo se abren de noche. Durante el día, sólo puedes atravesarlas en una dirección.
4. Arrea un par de Culetazos al suelo. Así quitarás del paso a la Gran Rana.
5. La Serpiente sólo aparece cuando Wario agarra el Tesoro plateado de E1 (Tesoro #62).
6. Culetazo a través de las plataformas del extremo derecho para llegar a la moneda.
7. Presta atención a las Chispas de estas Lámparas Centelleantes. Tendrías que repetir un camino ya muy largo.
8. Carga contra estas cañerías para llegar hasta la Llave Azul. ¡Pero no te entretengas!





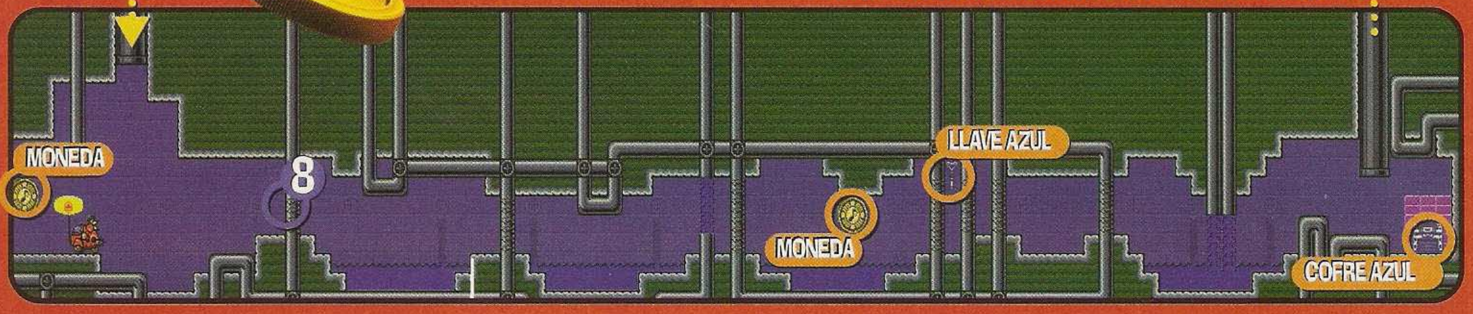






¿TE VA LA NOCHE?

Puedes acceder a las Llaves y Cofres en ambas franjas horarias. Aparte de los Zombis, la única diferencia se encuentra en las puertas dobles: de noche entras y sales con libertad, pero de día sólo entras.





¡BAJO TIERRA, SOBRE TIERRA,

N3: LA VASTA PLANICIE

TESOROS DISPONIBLES



#32 ANILLO DE LA CALAVERA ROJA
Abre las puertas en el Norte
COMBINA CON: #31
AFECTA A: W1

#99 LÁPIZ AZUL
Colorea los arbustos en la pantalla del juego
COMBINA CON: #94, #95, #96, #97, #98, #100
AFECTA A: Mini juego de golf



#30 ANILLO DE LA CALAVERA ROJA
Levanta la Torre de Resucitación
COMBINA CON: #29
AFECTA A: S3

#78 ANILLO ROJO

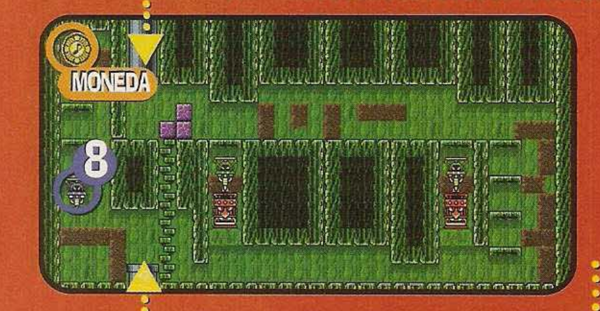


1. Estas vides no aparecen hasta que Wario consigue el tesoro plateado de S2 (#72).
2. Para conseguir la moneda, Wario tiene que entrar por la derecha como Wario Zombi. Disimula...
3. El Sol transforma a Wario en Wario Ardiente. No te detengas, o regresa de noche.
4. Aquí, las plataformas son invisibles, pero las hemos teñido para ti.
5. Estos bloques "5t" descienden cuando Wario agarra el tesoro VERDE de W5 (Tesoro #40) y el tesoro AZUL de S4 (Tesoro #39).
6. Emplea una Burbuja para salvar la corriente y recoge esta moneda.
7. Muévete con rapidez para escapar de los fantasmas. Si te asfixian, caerás sin remedio.
8. Sólo este Robot Pinzas puede levantar a Wario hasta la moneda.











¿TE VA LA NOCHE?

Puedes acceder a las Llaves y Cofres en ambas franjas horarias, aunque se recomienda que busques la Llave y el Cofre Verdes de noche, porque la Luna causa menos problemas que el Sol.

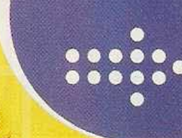










WARIO BUSCA SIN CESAR!

N4: A ORILLAS DEL RÍO SALVAJE

TESOROS DISPONIBLES



#26 TRIDENTE
Causa una tempestad en el Sur
COMBINA CON: #25
AFECTA A: S4



#89 LENTE DE AUMENTO
Le da a Wario el poder de contemplar la Lista de Tesoros



#46 ARAÑA MÁGICA
Teje una telaraña mágica sobre los barrancos de algunos niveles
AFECTA A: S3, N5



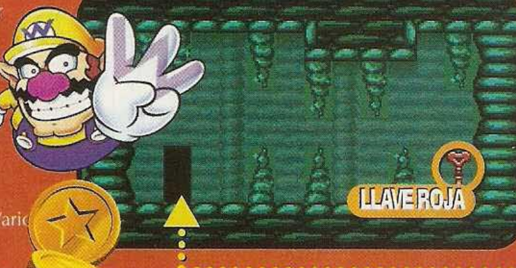
#55 COHETE

1. Emplea esta Roca para abrirte paso hasta la Antorcha que se halla en lo alto de la sección.
2. Emplea la Antorcha para convertirte en Wario Ardiente. Es la única manera de llegar al Cofre Azul.
3. Sólo Wario Murciélago puede pasar entre las Grandes Ranas. ¡Pero cuidado con las Gotas de Agua! ¡Pueden causar muchos problemas!
4. Este tubo sólo asciende cuando Wario se lleva el tesoro ROJO de E4 (Tesoro #41).
5. Derriba los ladrillos (necesitarás el reforzador Súper Golpe) para llegar a la puerta oculta.
6. Derriba los ladrillos para encontrar esta puerta cuidadosamente oculta.
7. Estos Erizos de Mar transforman a Wario en Wario Hinchado. Si no quieres salir del agua, evítalos.
8. Aunque no sea el método tradicional, sólo Wario Ardiente puede derribar estos bloques.
9. Como antes, carga contra los ladrillos. Descubrir otra puerta oculta.
10. Esta moneda se oculta entre el follaje. ¡Abre bien los ojos!
11. Sólo Wario Hinchado (que se hincha al tocar el Erizo de Mar) puede alcanzar esta moneda.

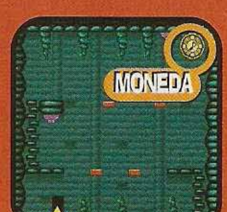
¿TE VA LA NOCHE?

Puedes acceder a Llaves y Cofres en ambas franjas horarias. En este nivel, apenas hay diferencia, aunque los gráficos diurnos son más bonitos.

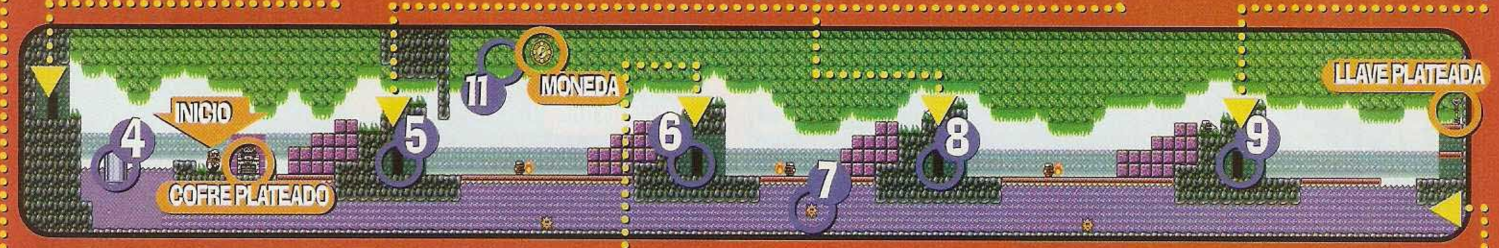






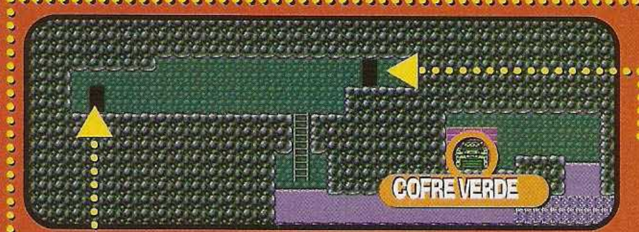


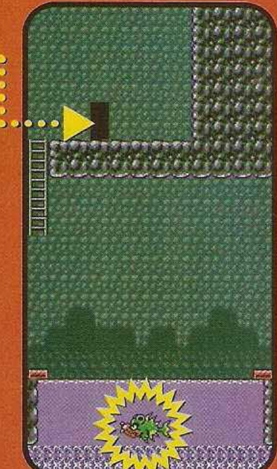














JEFE: RATÓN MUTANTE

1. Tras la entrada de Wario, aguarda a la izquierda hasta que puedas montar sobre la Libélula.
2. Si Wario cae al agua y lo devora el Pez, éste lo escupirá a la corriente del fondo.
3. Salta sobre el primer Bicho que transporta queso. Dejará caer el queso sobre el Pez. ¡Golpe directo!
4. Sigue adelante sobre la Libélula y golpea a otros dos Bichos con Queso. (Su queso no caerá sobre el Pez.)
5. Cuando aparezca otro Bicho con Queso, salta sobre él y anótate otro tanto.
6. Sigue adelante sobre la Libélula y golpea a los dos Bichos Queso siguientes (su queso tampoco caerá sobre el Pez Ratón Mutante).
7. De nuevo, tienes que seguir a la derecha. Aparecerá otro Bicho con Queso. Golpéalo para marcar el tercer tanto.
8. Aturdido, el Pez descenderá y bloqueará la corriente, con lo que Wario podrá llegar al Cofre Verde (y regresar con la Libélula).





¡CUÁNTA VIOLENCIA



N5: MAREAS EN LA COSTA

TESOROS DISPONIBLES



#25 LIBRO DE HECHIZOS AMARILLO
Causa una tempestad en el sur
COMBINA CON: #26
AFECTA A: S4



#63 PIE
Transforma el paisaje de ciertos niveles
AFECTA A: W2, S4, E1



#44 PALA DE VENTILADOR
Hace funcionar los ventiladores en la Ciudad Caótica
AFECTA A: W4

#79 ANILLO VERDE

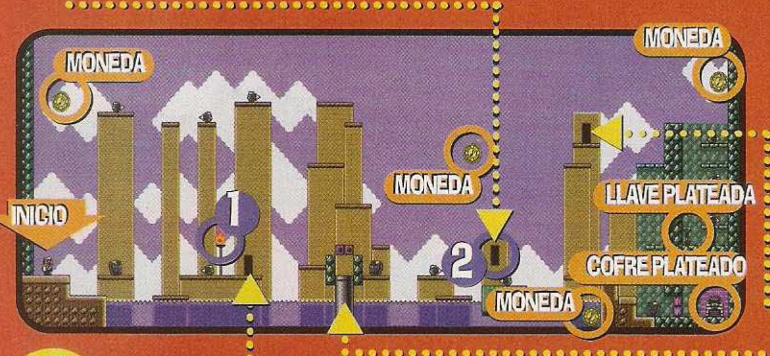
1. Para llegar al Cofre plateado hay que quemarle el culo a Wario con esta antorcha.
2. Sólo se puede acceder a esta puerta por la noche, con marea alta.
3. Sólo un Wario equipado con el reforzador Súper Golpe puede superar estos bloques.
4. De nuevo, necesitas el Reforzador Súper Golpe para abrirte paso.
5. Agarra el tesoro AZUL de W4 (#42) para que los Pulpos sean más grandes.
6. Evita las Burbujas a cualquier precio, porque, a estas alturas, repetir el camino puede ser muy tedioso.
7. No podrás entrar aquí hasta que consigas el tesoro VERDE de N4 (Tesoro #46).
8. Ten cuidado con estas puertas. Sólo puedes pasarlas en una dirección. ¡Si dudas, consulta el plano!



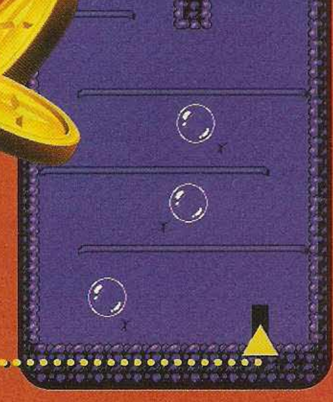
¿TE VA LA NOCHE?

Puedes acceder a Llaves y Cofres en ambas franjas horarias, con la excepción del Cofre Verde: el nivel del agua es más alto de noche. Sólo entonces puede Wario llegar a la puerta que conduce al cofre.





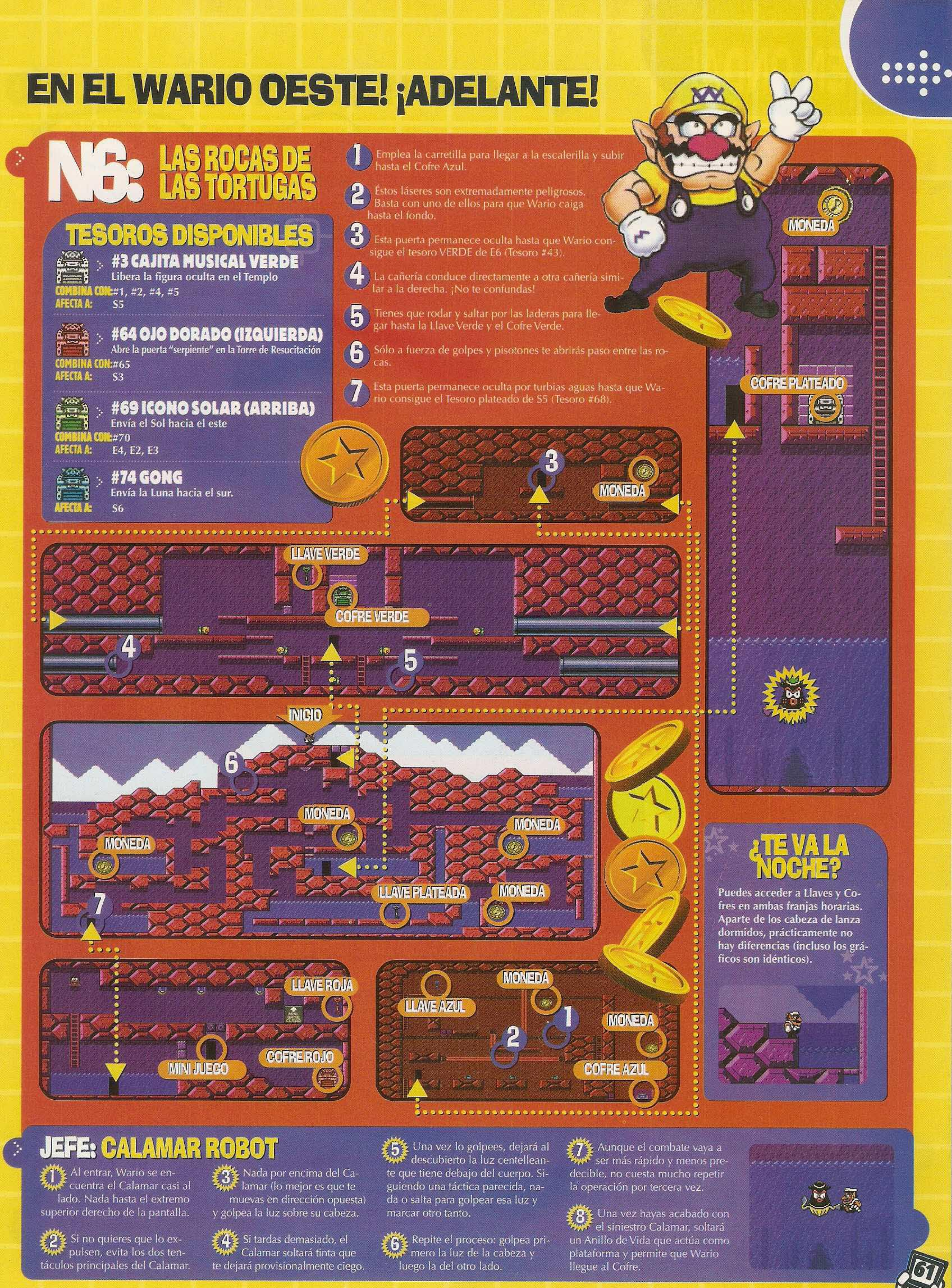






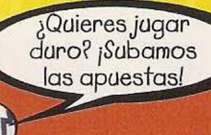






EN EL WARIO OESTE! ¡ADELANTE!
N6: LAS ROCAS DE LAS TORTUGAS
TESOROS DISPONIBLES
#3 CAJITA MUSICAL VERDE
Libera la figura oculta en el Templo
COMBINA CON: #1, #2, #4, #5
AFECTA A: S5
#64 OJO DORADO (IZQUIERDA)
Abre la puerta "serpiente" en la Torre de Resucitación
COMBINA CON: #65
AFECTA A: S3
#69 ICONO SOLAR (ARRIBA)
Envía el Sol hacia el este
COMBINA CON: #70
AFECTA A: E4, E2, E3
#74 GONG
Envía la Luna hacia el sur.
AFECTA A: S6
1 Emplea la carretilla para llegar a la escalerilla y subir hasta el Cofre Azul.
2 Éstos láseres son extremadamente peligrosos. Basta con uno de ellos para que Wario caiga hasta el fondo.
3 Esta puerta permanece oculta hasta que Wario consigue el tesoro VERDE de E6 (Tesoro #43).
4 La cañería conduce directamente a otra cañería similar a la derecha. ¡No te confundas!
5 Tienes que rodar y saltar por las laderas para llegar hasta la Llave Verde y el Cofre Verde.
6 Sólo a fuerza de golpes y pisotones te abrirás paso entre las rocas.
7 Esta puerta permanece oculta por turbias aguas hasta que Wario consigue el Tesoro plateado de S5 (Tesoro #68).
MONEDA
COFRE PLATEADO
MONEDA
LLAVE VERDE
COFRE VERDE
INICIO
MONEDA
MONEDA
MONEDA
LLAVE PLATEADA
MONEDA
LLAVE ROJA
MINI JUEGO
COFRE ROJO
MONEDA
LLAVE AZUL
MONEDA
COFRE AZUL
¿TE VA LA NOCHE?
Puedes acceder a Llaves y Cofres en ambas franjas horarias. Aparte de los cabeza de lanza dormidos, prácticamente no hay diferencias (incluso los gráficos son idénticos).
JEFE: CALAMAR ROBOT
1 Al entrar, Wario se encuentra el Calamar casi al lado. Nada hasta el extremo superior derecho de la pantalla.
2 Si no quieres que lo expulsen, evita los dos tentáculos principales del Calamar.
3 Nada por encima del Calamar (lo mejor es que te muevas en dirección opuesta) y golpea la luz sobre su cabeza.
4 Si tardas demasiado, el Calamar soltará tinta que te dejará provisionalmente ciego.
5 Una vez lo golpees, dejará al descubierto la luz centelleante que tiene debajo del cuerpo. Siguiendo una táctica parecida, nada o salta para golpear esa luz y marcar otro tanto.
6 Repite el proceso: golpea primero la luz de la cabeza y luego la del otro lado.
7 Aunque el combate vaya a ser más rápido y menos predecible, no cuesta mucho repetir la operación por tercera vez.
8 Una vez hayas acabado con el siniestro Calamar, soltará un Anillo de Vida que actúa como plataforma y permite que Wario llegue al Cofre.
61

¿EL GRAN PUENTE SOBRE EL RÍO



S1: LAS PRADERAS

TESOROS DISPONIBLES



#1 CAJA DE MÚSICA DORADA
Libera la figura oculta del templo
COMBINA CON: #2, #3, #4, #5
AFECTA A: S2



#61 RUEDAS
Permite que los carros se muevan en la base del volcán
AFECTA A: W2



#28 CETRO
Congela el mar del este.
COMBINA CON: #23
AFECTA A: E2



#60 MUÑECA GUERRERA

1. Abandona de un salto estas plataformas que desaparecen a medida que caen para alcanzar la Llave verde.
2. El suelo está lleno de hoyos ocultos. Esquívalos o volverás a empezar.
3. Los pajaritos que hay aquí son algo distintos y convierten a Wario en Wario Loco si lo tocan.
4. Te hará falta un inteligente uso de Wario Plano para hacerte con la Llave de plata.
5. Esta enredadera no aparecerá hasta que Wario consiga el Tesoro plateado de S2 (#72)
6. Wario sólo puede alcanzar esta moneda si salta sobre un cabeza de lanza.
7. Aprovecha el barril para librarte de los Lanzamanzanas.
8. Destroza los bloques, aparta el hornillo y emplea a Wario Saltarín para conseguir la Llave azul.
9. La serpiente sólo aparece cuando Wario obtiene el Tesoro Plateado en E1 (Tesoro #62)
10. Wario no conseguirá subir a menos que disponga del Reforzador Súper Salto.

¿TE VA LA NOCHE?

Todas las llaves y los cofres están accesibles tanto de día como de noche. Aparte de los gráficos y la musiquilla, no hay diferencias entre los dos modos.

















JEFE: GUSANO GIGANTE

1. Cuando te dejes caer, mantente a la izquierda, ya que el gusano sale de la derecha.
2. Empezará a escupir rocas. Salta por encima de ellas o el pobre Wario se caerá.
3. Tras saltar por encima de las rocas, carga contra su estómago y arrójalo a la tierra.
4. Cuando empiece a bajar, salta y arréale un Culetazo en la cabeza para anotarte un tanto (Mantén Arriba pulsado mientras saltas para llegar más alto).
5. Si estás cerca de la derecha, saldrá por la izquierda (y viceversa). Igual que antes, salta la roca y dale fuerte en el estómago.
6. Esta vez bajará más rápido, salta rápido y dale un Culetazo por segunda vez.
7. Ya queda poco tiempo y sólo lo sacará tímidamente la cabeza hacia la superficie.
8. Salta la roca, como antes, y dale un último Culetazo. El toque de gracia.
9. Aparecerán plataformas planta que te darán acceso a un cofre.



KWAI? ¡SILBA WARIO, SILBA!

S2: EL GRAN PUENTE

TESOROS DISPONIBLES

#72 HABICHUELAS MÁGICAS
Hacen que crezcan enredaderas en algunos niveles.
AFECTA A: N3, W3, S1

#98 LÁPIZ AZUL VERDOSO
Pinta el cielo de la escena de juego.
COMBINA CON: #94, #95, #96, #97, #98, #99, #100
AFECTA A: Mini juego de golf

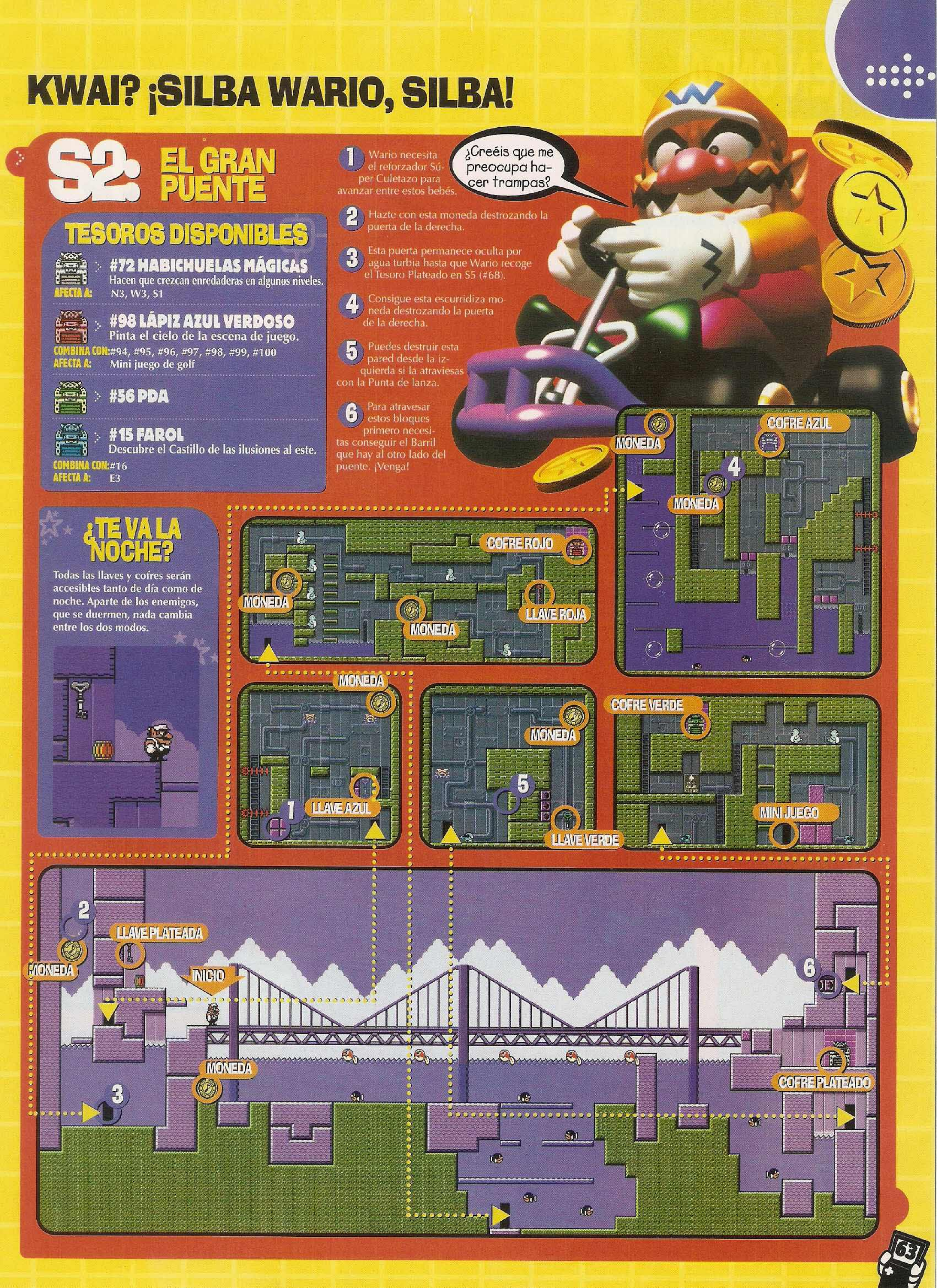
#56 PDA

#15 FAROL
Descubre el Castillo de las ilusiones al este.
COMBINA CON: #16
AFECTA A: E3

1. Wario necesita el reforzador Súper Culetazo para avanzar entre estos bebés.
2. Hazte con esta moneda destrozando la puerta de la derecha.
3. Esta puerta permanece oculta por agua turbia hasta que Wario recoge el Tesoro Plateado en S5 (#68).
4. Consigue esta escurridiza moneda destrozando la puerta de la derecha.
5. Puedes destruir esta pared desde la izquierda si la atraviesas con la Punta de lanza.
6. Para atravesar estos bloques primero necesitas conseguir el Barril que hay al otro lado del puente. ¡Venga!

¿TE VA LA NOCHE?

Todas las llaves y cofres serán accesibles tanto de día como de noche. Aparte de los enemigos, que se duermen, nada cambia entre los dos modos.



SOBREVIVIRÉÉÉ...

S3: TORRE DE RESURRECCIÓN

TESOROS DISPONIBLES



#7 ALETAS
Reforzador para nadar
AFECTA A: W3, S2



#10 RECODO
Reforzador Súper Culetazo
AFECTA A: N4, E4, N6



#22 MAPA DEL TESORO
Muestra la ruta a seguir hasta el Cráter del este
AFECTA A: E6



#24 LLAVE
Abre la puerta de la Torre de Resurrección
AFECTA A: S6

1. Esta puerta se abre cuando Wario recoge el tesoro ROJO en N6 (tesoro #64) y el tesoro VERDE en W4 (tesoro #65).
2. No podrás trepar por la telaraña hasta que consigas el tesoro VERDE de N4 (tesoro #46).
3. Utiliza el lanza-donuts para abrirte paso por un atajo que te lleva al principio. Muy útil.
4. Sólo Wario Zombi puede bajar por estas plataformas.
5. Este interruptor controla las barreras verdes que protegen la Llave Roja. ¡Acciónalo!
6. Aprovecha este giro para convertir a Wario en Wario Ardiente, saltar de las plataformas y destruir los bloques de fuego.
7. Esta puerta se abrirá cuando Wario recoja el tesoro PLATEADO de W6 (tesoro #66) y el tesoro PLATEADO de E4 (tesoro #67).
8. Enciende todas las antorchas de la sala con Wario Ardiente para mover este bloque tan inmenso.

Dos y dos son...



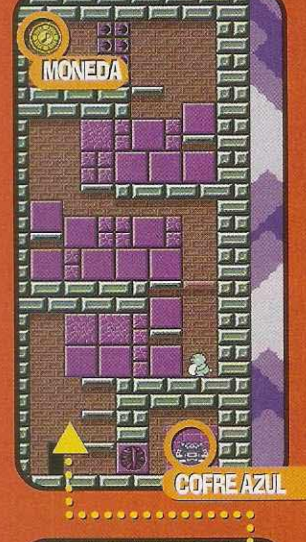
¿TE VA LA NOCHE?

Todas las Llaves y todos los Cofres son accesibles en cualquier momento. No hay grandes diferencias entre el modo diurno y el nocturno, aunque los lanza-donuts son muy útiles (en caso de duda, ven de día).



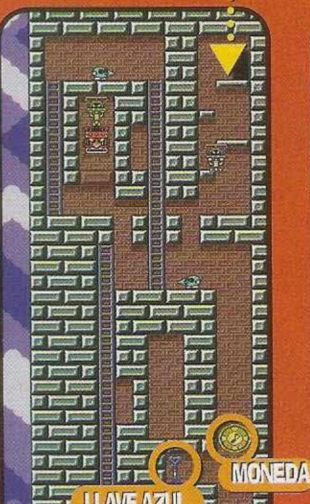


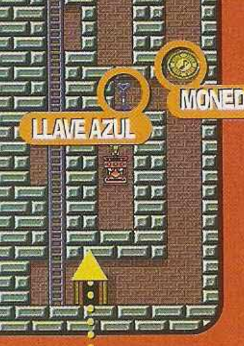
COFRE VERDE
MONEDA
1
2
LLAVE VERDE
MONEDA



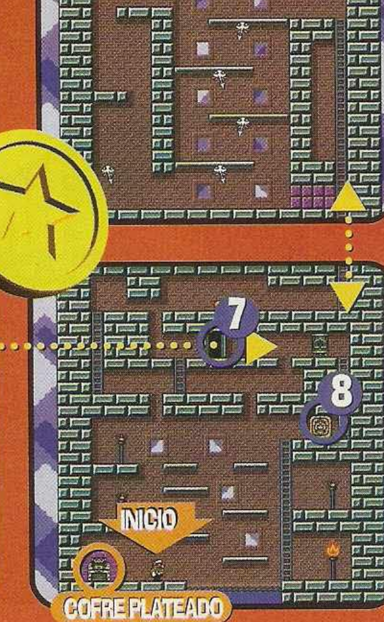


MONEDA
LLAVE PLATEADA
3









S4: EL CAÑÓN ABRUPTO

TESOROS DISPONIBLES


#11 GUANTE MARRÓN
Reforzador Lanzamiento
AFECTA A: N5, E2, S2


#37 CUERNO
Aparta la roca que bloquea Volcano
COMBINA CON: #36, #38
AFECTA A: W6, E4


#75 TELÉFONO

#39 PROBETA AZUL
Hace que los bloques "5t" se hundan en algunos niveles.
COMBINA CON: #40
AFECTA A: N4, W5

1. Golpea el suelo y utiliza los Acechadores azules para alcanzar lo más alto de la sección.
2. Esta puerta se abrirá cuando Wario consiga el tesoro ROJO de N5 (Tesoro #63).
3. Baja rodando por esta pendiente (sorteando hoyos y adversarios) para llegar al Cofre Plateado.
4. Esta barrera se desintegra cuando Wario consigue el Tesoro AZUL de E3 (Tesoro #45).
5. Enciende todas las antorchas de la sala con Wario Ardiente para sacar de en medio este enorme Bloque de Fuego.
6. Empieza a rodar desde aquí para alcanzar la Llave Azul (y la moneda que hay al lado).

¡Cómo me aprietan estos pantalones!

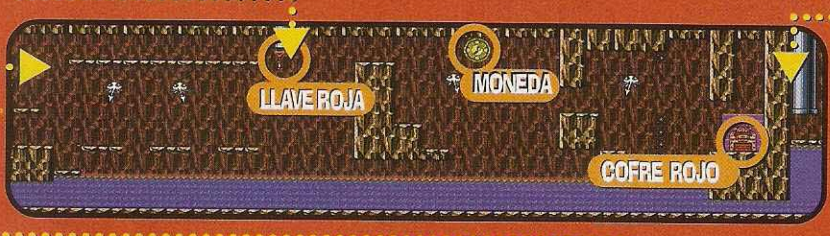


¿TE VA LA NOCHE?

Todos los cofres y llaves son accesibles tanto de día como de noche. De nuevo, no hay grandes diferencias, salvo los enemigos aletargados (y que los búhos revolotean como locos).







LLAVE ROJA
MONEDA
COFRE ROJO

COFRE VERDE
MONEDA











CON USTEDES,

S5: CUEVA EN LLAMAS

TESOROS DISPONIBLES



#68 CETRO
Aclara las aguas turbias en algunos niveles.
AFECTA A: S2, E2, N6



#91 COCHE



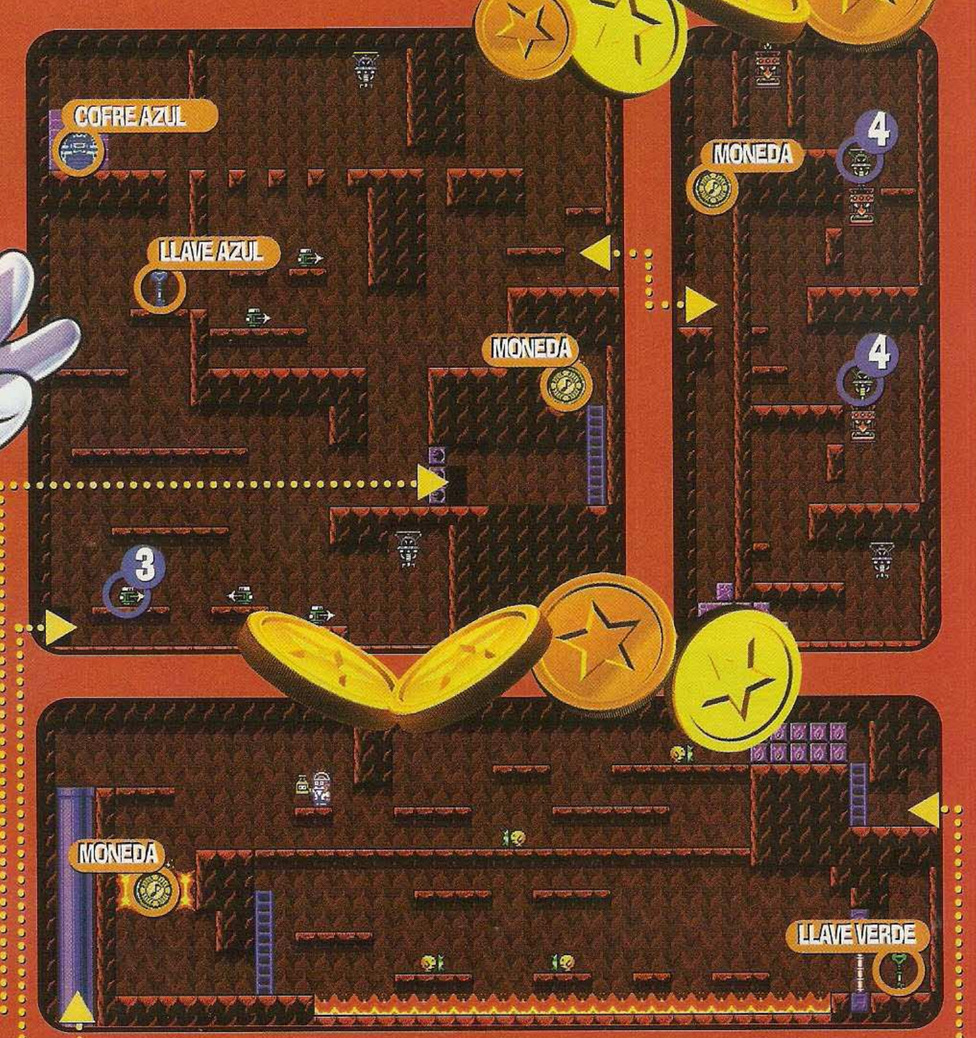
#73 SACO
Deja la cascada en las afueras del bosque
COMBINA CON: #71
AFECTA A: N1

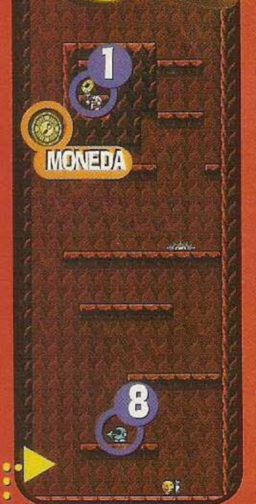
#48 TIJERAS
Libera el globo por encima de las nubes
AFECTA A: S6

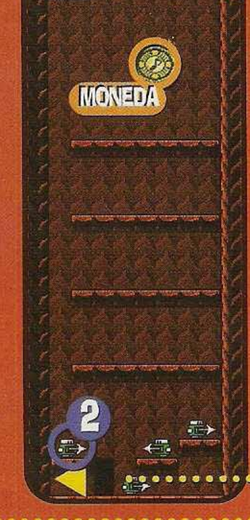




1. Usa a Wario Gordo o el Culetazo para girar al lanza-donuts en la plataforma superior.
2. Aprovecha este variopinto grupo de Robot Lanza para alcanzar las plataformas superiores.
3. Bota sobre los Robot Lanza para hacerte con la dichosa Llave Azul.
4. Cuando el Robot Pinza deje caer el Ídolo, salta para protegerlo y luego empléalo para saltarte un nivel.
5. Esta barrera se desintegrará cuando Wario consiga el tesoro Azul en E3 (Tesoro #45).
6. Usa a Wario Saltarín para destrozar este bloque desde abajo.
7. Mantente a la izquierda de la cosa que se bambolea y atraviésala con un cabeza de lanza para destrozar los bloques.
8. Hazte con el Para Goom, salta encima de cabeza de lanza, suelta el Para Goom y salta sobre él.
9. Para apartar los bloques que tienes aquí, Wario debe recoger el tesoro PLATEADO de oro #47).



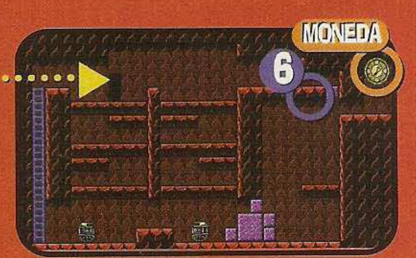












¿TE VA LA NOCHE?

¡Sorpresa, sorpresa! Todos los cofres y Llaves son accesibles tanto de día como de noche. Como todo el nivel está ambientado en una cueva, los dos modos deberían jugarse igual; y así es.



¡EL WARIO DE LAS CAVERNAS!

S6: POR ENCIMA DE LAS NUBES

TESOROS DISPONIBLES


#97 SACO
Colorea la hierba de la pantalla de juego
COMBINA CON: #94, #95, #96, #98, #99, #100
AFECTA A: Mini juego de golf.


#93 EXTINTOR
Apaga el fuego en algunos niveles
AFECTA A: W6, E6


#53 TALADRO NEUMÁTICO
Genera una corriente de aire en el Cráter del este
AFECTA A: E6

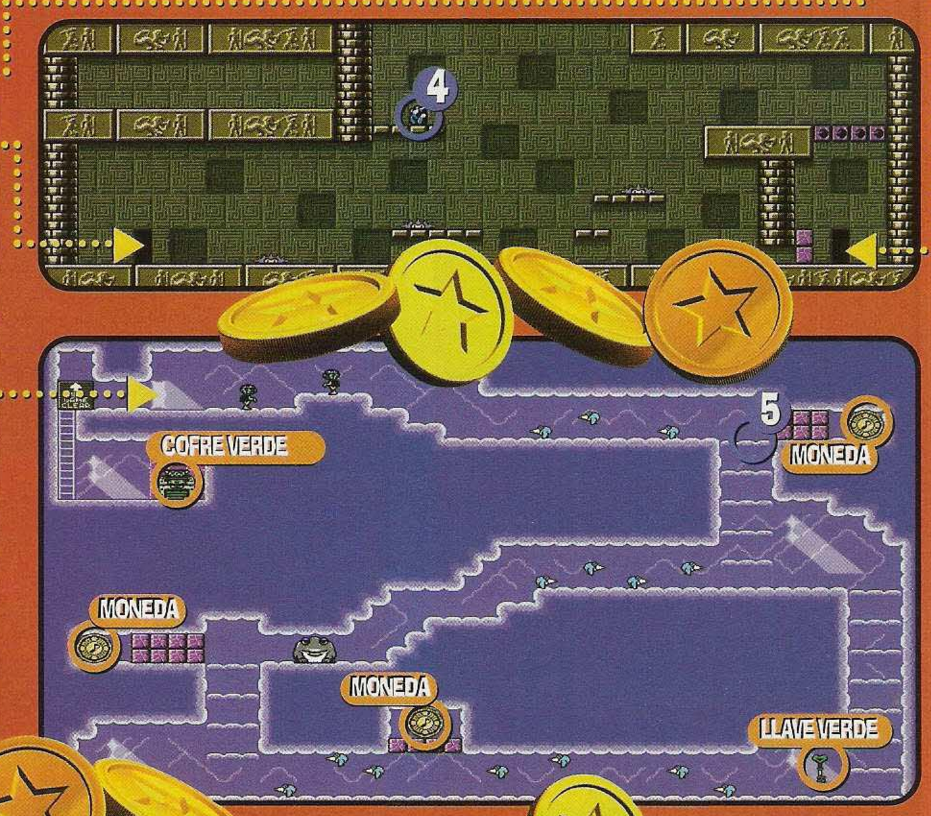

#54 PIQUETA
Abre la puerta dimensional en el Cráter del este
AFECTA A: E6

1. Bota sobre un Robot Láser para destrozar este bloque desde abajo. ¡Toma ya!
2. Para cruzar esta plataforma sano y salvo, espera un segundito (al aterrizar) antes de saltar.
3. Atrae al pajarito desde la derecha y luego haz un Salto Pato con rebote para meterte en el hoyo.
4. Tendrás que sujetar esta roca (con la ayuda de los Acechadores azules) para poder llegar a la puerta de salida.
5. Sólo Wario Zombi es capaz de cruzar estas plataformas.
6. Para que el globo suba por aquí, Wario debe hacerse con el tesoro AZUL de S5 (tesoro #48).
7. La Puerta Luna aparecerá a la derecha cuando Wario haya conseguido el tesoro AZUL de N6 (Tesoro #74).
8. Para avanzar más seguro, haz un Culetazo cada vez que aterrices en una plataforma nueva para desplazar los Blobs.













¿TE VA LA NOCHE?

¡Adivina! Todos los cofres y llaves son accesibles excepto (¡ojo!) el cofre azul. Llévate el tesoro AZUL de N6 (#74) y podrás cruzar la Puerta Luna para hacerte con el escurridizo Cofre Azul.





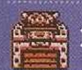
¿QUE ES ESA COSA

E1: EL PANTANO ESTANCADO

TESOROS DISPONIBLES



#62 FLAUTA
Hace salir a las serpientes de los jarrones
AFECTA A: S1, W2, N2



#38 GEMA VERDE
Aparta la roca que bloquea Volcano
COMBINA CON: #36, #37
AFECTA A: W5



#4 CAJA DE MÚSICA ROJA
Libera la figura escondida en el templo
COMBINA CON: #1, #2, #3, #5
AFECTA A: W5



#71 TORMENTA
Deja la cascada en las afueras del bosque
COMBINA CON: #73
AFECTA A: N1

1. Tendrás que llevar este cabeza de lanza hasta la parte superior de la sección y alcanzar la Llave/Moneda.
2. Wario no llegará a esta puerta sin el Reforzador Súper Salto (tesoro VERDE de E4).
3. Usa esta polea para tener acceso al Cofre Plateado.
4. Estas entradas permanecerán sumergidas hasta que Wario consiga el tesoro ROJO de N5 (Tesoro #63).
5. Aprovecha esta pendiente para que Wario ruede por ella hasta la Llave Plateada (funciona igual de bien desde el otro lado).
6. Esta Tortuga transportará a Wario hasta el Jefe Castor. Sólo tienes que saltar sobre su caparazón (¡y agacharte!)
7. Las plataformas que bloquean el camino desaparecen cuando Wario consigue el tesoro PLATEADO de W5 (Tesoro #47).
8. Pasa por aquí a lo bruto para llegar a la puerta oculta.
9. La mayor parte de este nivel está bloqueada por madera. Por suerte te hemos encontrado una ruta.

¿Te gusta mi bólido?













¿TE VA LA NOCHE?

¿Cómo era? ¡Ah, sí! Todos los cofres y llaves son accesibles tanto de noche como de día, aunque hasta que Wario consigue el tesoro VERDE de N6 (#69) y el tesoro AZUL de W1 (#70), sólo se puede visitar de noche.













JEFE E1: CASTOR PSICÓPATA

1. Cuando Wario se plante por primera vez ante el castor, salta hacia las enredaderas y trepa por la derecha.
2. Si el Castor derriba a Wario caerá en la corriente, con lo que tendrás que volver atrás.
3. Cuando estés por encima del Castor, baja (como si fuera una escalera) y atízale.
4. Caerá en el agua y volverá a salir enseguida, así que estate atento para que no le haga daño a Wario.
5. La segunda vez será más rápido, pero la técnica seguirá siendo la misma. Coloca a Wario por encima y baja.
6. El castor chalado volverá a caer en el agua y volverá a salir. Esta vez se moverá por las enredaderas en sentido diagonal.
7. Mantente en lo alto de las enredaderas y esquívale con cuidado. Derríbale una vez más para adjudicarte la victoria.
8. Cuando le hayas vencido, la Tortuga reaparecerá como por arte de magia (¡cobardica!). Monta en su caparazón y llegarás al Cofre de la derecha.



ENFANGADA? WARIO EN EL PANTANO.



TESOROS DISPONIBLES



#14 SOMBRERO PUNTIAGUDO
Reforzador Cabezazo
AFECTA A: W4, W1



#88 TETERA



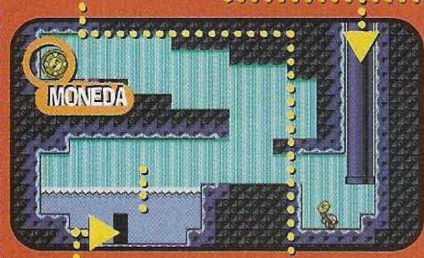
#16 MECHA ENCEDIDA
Descubre el Castillo de las Ilusiones al este.
COMBINA CON: #15
AFECTA A: E3



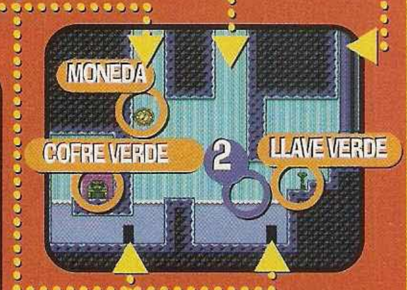
#90 PLATILLO VOLANTE

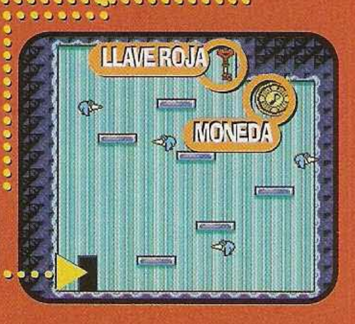
1. Este interruptor congela el agua de la sección anterior (y así puedes conseguir la Llave Verde).
2. Esta agua está congelada cuando Wario le da al interruptor de antes.
3. Aquí necesitas el tesoro PLATEADO (#11) de S4.
4. Usa la roca para abrirte paso a través de esas barreras (los enemigos pesan demasiado).
5. Esta puerta está oculta hasta que Wario consigue el tesoro PLATEADO de S5 (tesoro #68)
6. Esta catarata solo podrás saltarla de día.
7. Aprovecha la pendiente para hacer rodar a Wario de Nieve a través de esta pared.
8. Aprovecha esta nevada para convertirte en Wario de Nieve (el único que puede alcanzar el cofre rojo).
9. Baja rodando por la pendiente para cruzar como un rayo toda la sección.

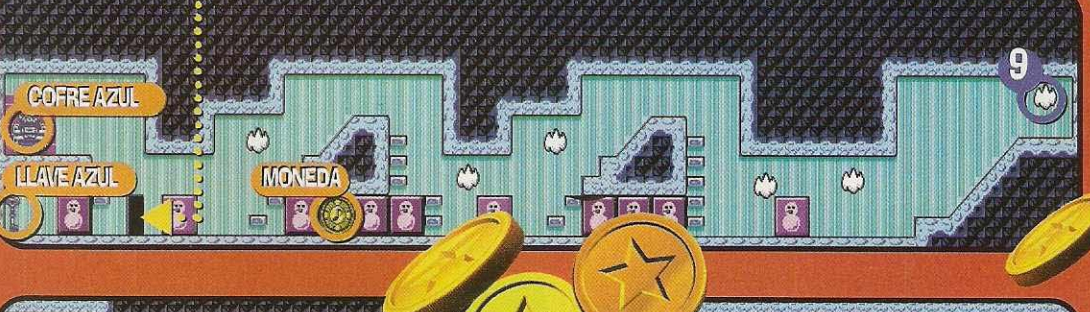




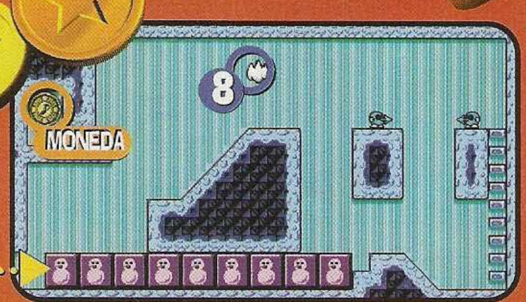














Todas las llaves y todos los cofres están accesibles tanto de noche como de día, aunque la noche se impone hasta que Wario consigue el tesoro VERDE de N6 (tesoro #69) y el tesoro AZUL de W1 (tesoro # 70).

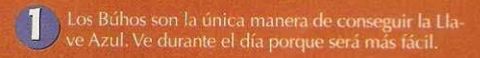


JEFE E1 2: EL FANTASMA PIRATA

1. Al entrar por primera vez en la guarida del Pirata, dirígete al fondo a la derecha y quédate enfrente de la calavera (esta táctica funciona al revés).
2. Si el Pirata captura a Wario, le expulsará del área. Vuelve por donde viniste y vuelta a empezar.
3. En cuanto empiece la musiquilla, carga contra la calavera, que iluminará ligeramente el decorado, y salta hacia arriba y a la derecha.
4. Carga contra la calavera que hay en la esquina derecha (el escenario se iluminará más) y corre hacia arriba a la izquierda.
5. Una vez más, carga contra la calavera y luego escúrrete por el hoyo, pasa por el medio y baja por la escalera que hay abajo a la derecha.
6. El Pirata te perseguirá de cerca, así que carga contra la calavera rápidamente para perder de vista al canalla.
7. Cuando hayas exorcizado al Pirata, sólo quedará su sombrero. Funciona como una plataforma útil para que Wario llegue al cofre que hay arriba.







¿ES WARIO UNA ILUSIÓN ÓPTICA

E3: EL CASTILLO DE LAS ILUSIONES

TESOROS DISPONIBLES



#13 MONO ROJO
Reforzador Súper Culetazo
N6, W6, W1, N2



#17 ANTORCHA
Arde entre los árboles del este.
N1



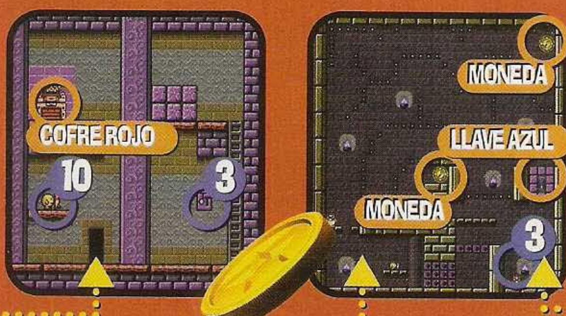
#59 POLVO DORADO
Abre puertas en las afueras del bosque
E7, N2



#45 BOTE DE SPRAY
Desintegra paredes en algunos niveles.
W6, S4, S5

1. Los Búhos son la única manera de conseguir la Llave Azul. Ve durante el día porque será más fácil.
2. Este bloque del medio aparece cuando Wario se apodera del tesoro VERDE de W6 (Tesoro #49).
3. Este interruptor acciona/detiene las plataformas muro móviles del nivel.
4. Estas plataformas muro móviles se activan/detienen por medio de los muchos interruptores que hay por doquier.
5. Wario necesita el Reforzador Súper lanzamiento (tesoro PLATEADO de E6) para destrozar los bloques con este enemigo.
6. Golpea el hoyo y lanza el hornillo por él para conseguir el Cofre Plateado.
7. Tras este pilar hay una plataforma oculta que te puede ser muy útil.
8. Este interruptor acciona las plataformas muro móviles para que Wario Saltarín consiga la Llave Verde.
9. Ten los ojos bien abiertos por si en esta sección hay monedas y llaves. ¡Algunas están muy bien escondidas!









¿TE VA LA NOCHE?

Para variar, todas las llaves y todos los cofres son accesibles tanto si es de día como si es de noche, pero la noche parece eterna, porque hasta que Wario no consigue el tesoro VERDE de N6 (Tesoro #69) y el tesoro AZUL de W1 (tesoro #70) no se hace de día.



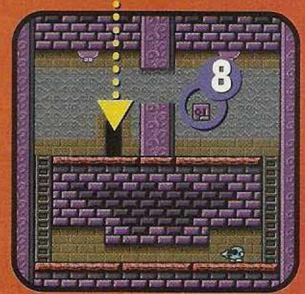












E4: EL HOYO COLOSAL

TESOROS DISPONIBLES

#67 OJO AZUL (DERECHO)
Abre la puerta 'cara' en la Torre de la Resucitación
COMBINA CON: #66
AFECTA A: S3

#41 FUELLES
Hace que los tubos de gas floten
AFECTA A: N4, W3

#8 BOTAS VOLADORAS
Reforzador Súper Salto
AFECTA A: S1, E1, S5

#92 TREN

1. Los Búhos sólo son accesibles de día.
2. Un hábil uso de los Pneumos permite a Wario alcanzar las llaves y monedas más difíciles de conseguir.
3. Wario necesita el Reforzador Súper Carga (tesoro ROJO de S3) para pasar por aquí.
4. Una barrera bloquea esta puerta y sólo el tesoro PLATEADO de W5 (tesoro #47) puede desbloquearla.
5. Usa las Serpientes para encaramarte a lo más alto y Wario alcanzará el Cofre y la Llave Azules.
6. Usa el Sol para chamuscar los pantalones de Wario y eliminar los bloques de fuego que protegen el Cofre y la Llave Verdes.
7. Arroja un cabeza de lanza a través de la plataforma central para conseguir la Llave Roja.



¿TE VA LA NOCHE?

Tanto el Cofre como la Llave Verdes sólo pueden recogerse durante el día. Sin embargo, no se hará de día hasta que Wario consiga el tesoro VERDE de N6 (#69) y el tesoro AZUL de W1 (#70).

WARIO ALCANZA EL FACTOR UMBRAL

E5: UMBRAL VACÍO

TESOROS DISPONIBLES



#57 MANIVELA DE RUEDA
Eleva la tubería en el Bosque del Miedo
AFECTA A: E7



#95 LÁPIZ MOSTAZA
Colorea los árboles en la pantalla de Juego
COMBINA CON: #94, #96, #97, #98, #99, #100
AFECTA A: Mini juego Golf



#58 BOTELLA DE SANGRE
Llama a los Zombis en el Bosque del Miedo
AFECTA A: E7



#83 GEMA CORAZÓN ROJO

1. Deja que esta plataforma caiga hasta la mitad de su recorrido antes de saltar dentro del agujero.
2. Debes utilizar a Wario Gordo para destrozar este bloque. De este modo Wario Plano podrá acceder a la puerta de la derecha.
3. Este Para-Goom no quedará libre hasta que Wario tenga en su poder los tesoros ROJO y AZUL de E7 (Tesoros #51 y #52).
4. Podrás apartar los extraños círculos que bloquean el paso cuando Wario recoja el tesoro VERDE de E7 (#50).
5. Para hacerte con esta moneda tan sumamente oculta, entra en el sector con Wario Plano y planea hasta ella.
6. Utiliza el barril para destrozar los bloques de la izquierda (salta cuando el Sumo descienda para que no caiga).
7. Utiliza este barril para destrozar los bloques de la derecha (vuelve a saltar para que Sumo tampoco caiga esta vez). Fácil, ¿no?









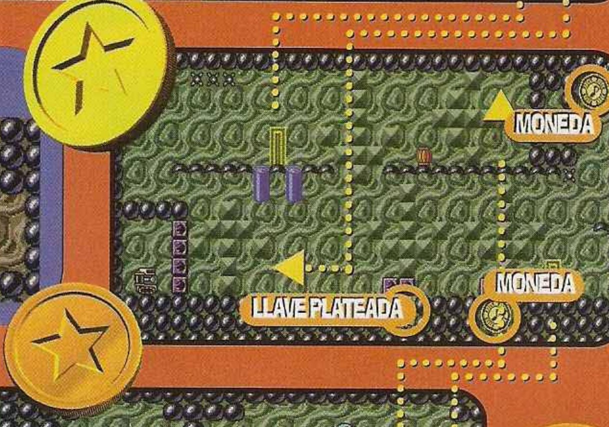




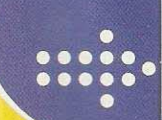


¿TE VA LA NOCHE?

Puedes acceder a todas las Llaves y Cofres tanto de Noche como de Día. No hay muchas diferencias entre ambos modos pero, para ser sincero, el nivel ya es de por sí lo bastante complicado como para tener que hacer frente a más sorpresas.







CINCO. LA COSA SE PONE SERIA

E6: EL CRÁTER ESTE

TESOROS DISPONIBLES



#9 GUANTE AMARILLO
Reforzador Súper Lanzamiento
AFECTA A: W4, E3



#84 GEMA DIAMANTE AZUL

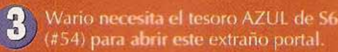


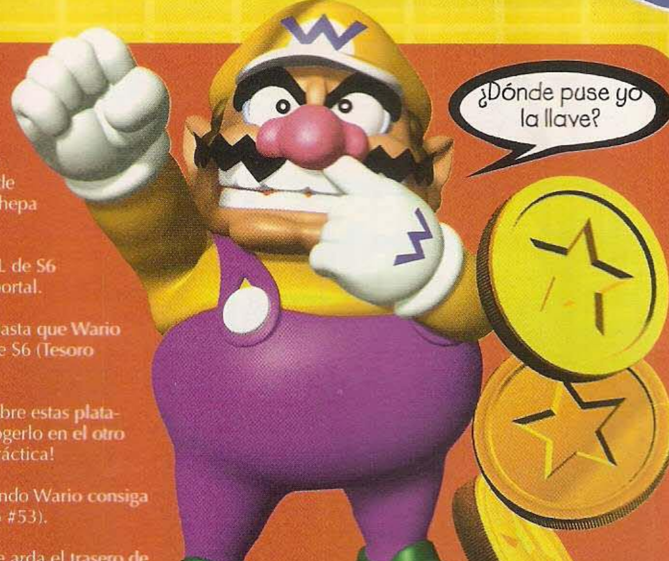
#43 PRISMÁTICOS
Muestran la puerta escondida en Rocas Tortuga
AFECTA A: N6

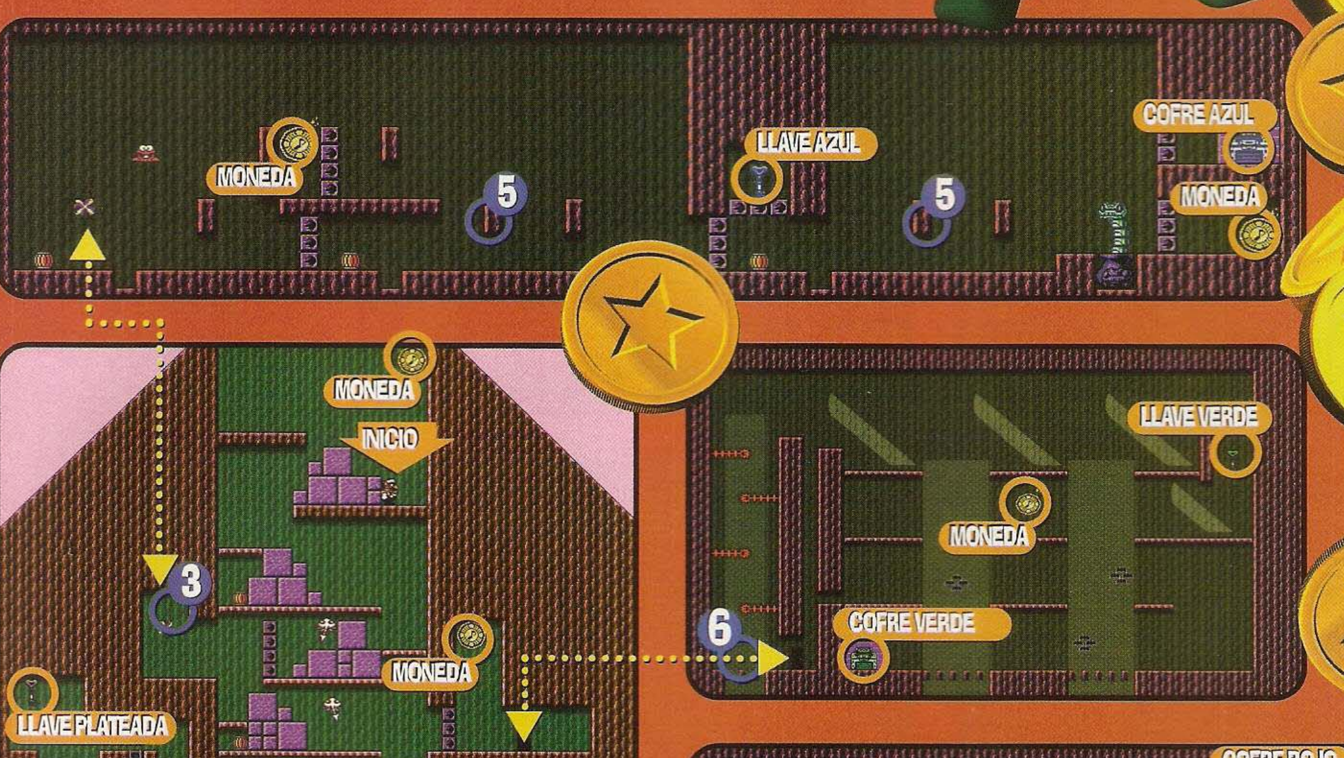


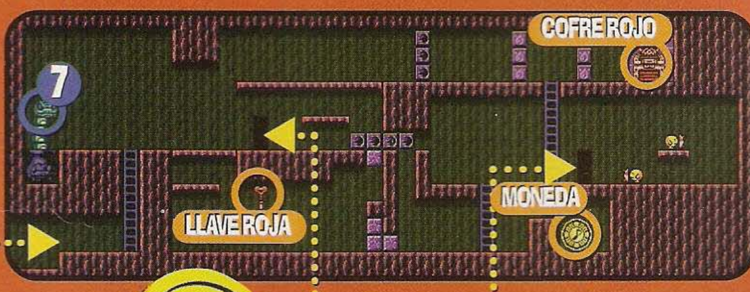
#85 ALUBIA AMARILLA

1. Tan sólo un Wario en llamas puede acabar con esta Rana Grande.
2. Utiliza el culetazo para poner patas arriba a esta Rana Grande y, a continuación, súbete a su chepa para conseguir la Llave de Plata.
3. Wario necesita el tesoro AZUL de S6 (#54) para abrir este extraño portal.
4. No podrás cruzar las llamas hasta que Wario se haga con el tesoro ROJO de S6 (Tesoro #93).
5. Wario debe lanzar el barril sobre estas plataformas y, a continuación, recogerlo en el otro lado. ¡Te hará falta un poco de práctica!
6. Esta ráfaga de aire pasará cuando Wario consiga el tesoro VERDE de S6 (Tesoro #53).
7. Utiliza a la Serpiente para que arda el trasero de Wario y, a continuación, salta y destruye los bloques de fuego.







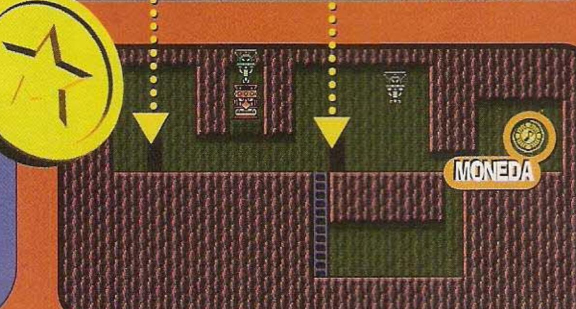




¿TE VA LA NOCHE?

Puedes acceder a todas las Llaves y los Cofres tanto de noche como de día. ¿Qué esperabas? A lo mejor pensabas que en el interior de un volcán iba a notarse la diferencia entre día y noche. ¡Si es que hay que decírtelo todo!







EL PROYECTO DE LA BRUJA DE

E7: EL BOSQUE DEL MIEDO

TESOROS DISPONIBLES


#20 POLVERA
El reflejo te mostrará el Umbral Vacío
AFECTA A: E5


#51 LLAVE-TARJETA ROJA
Libera al Para-Goom del Umbral Vacío
COMBINA CON: #52
AFECTA A: E5

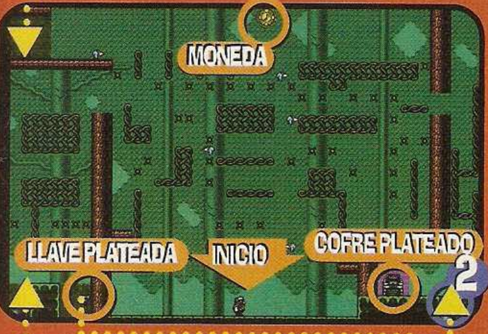

#50 CONTROL REMOTO
Quita los círculos umbral del Umbral Vacío
AFECTA A: E5


#52 LLAVE TARJETA AZUL
Libera al Para-Goom del Umbral Vacío
COMBINA CON: #51
AFECTA A: E5

1. Valiéndote de Wario Zombi, salta hasta aquí para descender como por arte de magia hasta la moneda que hay debajo. Sé silencioso.
2. Esta tubería no se abrirá hasta que Wario disponga del tesoro de PLATA de E5 (Tesoro #57).
3. Los zombis no aparecen aquí hasta que Wario recoge el tesoro VERDE de E5 (Tesoro #58).
4. Sólo Wario Zombi puede avanzar por los pinchos que custodian la Llave Azul. ¡Baja con precaución!
5. Avanza a saltos por la cuerda floja para llegar a esta moneda.
6. El ajo devolverá a Wario Vampiro o Wario Murciélago su aspecto normal.
7. Deberás dejar caer el Martillo Bot dentro de la posición adecuada para alcanzar la puerta.

¡Grrr!











¿TE VA LA NOCHE?

Puedes acceder a todas las Llaves y todos los Cofres tanto de Día como de Noche. Si dejamos aparte a los enemigos que dormitan, apenas hay diferencias entre ambos modos. Creo que esto sentará precedente.









WARIO... ¡HAS LLEGADO AL BOSQUE DEL MIEDO!



TESOROS DISPONIBLES



#34 PERGAMINO (ARRIBA)
Aparta el tornado del Oeste
COMBINA CON: #35
AFECTA A: W2



#35 PERGAMINO (ABAJO)
Aparta el tornado del Oeste
COMBINA CON: #34
AFECTA A: W2



#100 LÁPIZ ROSA
Colorea los ladrillos de la pantalla de Juego
COMBINA CON: #94, #95, #96, #97, #98, #99
AFECTA A: Mini juego Golf



#70 LLAMAMIENTO
Aparta el tornado del Oeste
COMBINA CON: #69
AFECTA A: E4, E2, E3

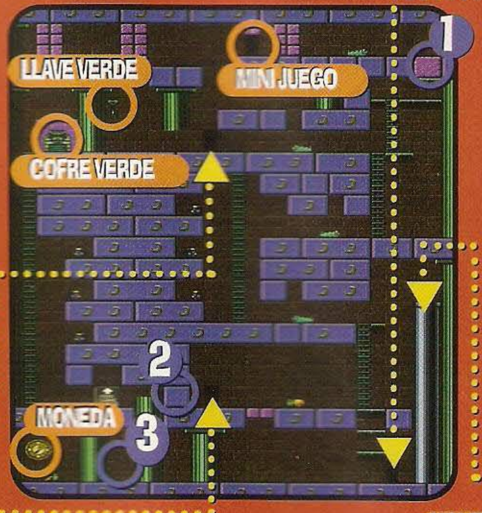
1. No podrás mover el bloque hasta que Wario recoja el tesoro de PLATA de E2 (Tesoro #14).
2. En realidad, esto es un Bloque Cuerda escondido, así que utiliza la Cuerda para que Wario se deshaga de él.
3. Lanza a un Para-Goom a través de estas columnas para llegar a la Moneda.
4. Wario no puede abrirse camino hasta esa puerta escondida sin el tesoro de PLATA de E3 (#13)
5. Este interruptor conmuta las plataformas del tramo anterior, y te permite acceder al Jefe Salchicha.
6. Este Bloque de Luna está ARRIBA de Noche, pero ABAJO de día.
7. Este bloque de Sol está DEBAJO de noche pero ARRIBA de día.
8. Lanza al pobre Robot Lanza a través de la pared para conseguir esa moneda.



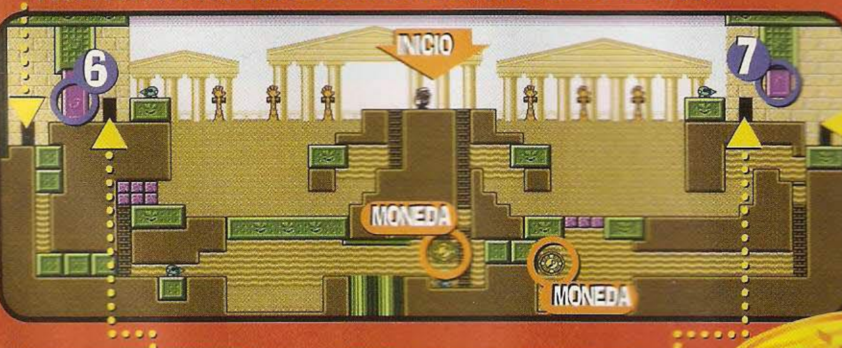
Puedes acceder tanto a las Llaves como a los Cofres de día y de noche, excepto al Cofre Rojo (Noche) y al Cofre de Plata (Día). Esto es así porque Wario no puede irrumpir de entrada a través de los bloques de Sol y de Luna.















LLAVE ROJA







1. Cuando Wario cae por primera vez en la zona, corre a la derecha para evitar el primer latigazo de Mr. Banger.
2. Si la Salchicha golpea a Wario o logra acertarle con las flechas que dispara, nuestro héroe se convertirá en Wario Inflado y empezará a flotar como un globo.
3. Cuando se tire en picado, salta por encima y ejecuta un culetazo sobre su cabeza. Volará hasta lo más alto de la pantalla y dejará caer un fuelle.
4. Primero esquiva sus flechas letales, luego salta sobre la Salchicha y, a continuación, sobre el Fuelle para anotarte el primer tanto.
5. Empezará a tirarse en picado, así que repite la táctica de antes, y ejecuta también un culetazo sobre el fuelle que deje a su paso para anotarte el segundo tanto.
6. Caerá en picado una vez más. Machácalo, después al fuelle por tercera vez, y el pobre diablo saldrá escaldado.
7. Cuando haya desaparecido, desaparecerá también el bloque rojo que hay al fondo de la pantalla. De este modo Wario podrá recoger el Cofre que hay debajo.





¿UNA MUÑECA MARTILLO? LOS NIÑOS CADA

W2: BASE DEL VOLCAN

TESOROS DISPONIBLES


#12 MONO AZUL
Reforzador de Culetazo
AFECTA A: N1, N3


#80 ANILLO AZUL


#76 CORONA
Aparta el pedrusco que bloquea el acceso al volcán


#36 COLMILLO
Aparta el pedrusco que bloquea el acceso al volcán
COMBINA CON: #37, #38
AFECTA A: W6, E4

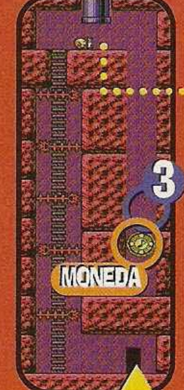
1. No podrás acceder a esta zona hasta que Wario recoja el tesoro ROJO de N5 (Tesoro #63).
2. Utiliza esta rampa para acceder a la Llave de Plata, al sector del Jefe, y a esa Moneda que tanto cuesta conseguir.
3. Sólo Wario equipado con el reforzador del Súper Culetazo puede avanzar hasta esta Moneda.
4. Para conducir esta vagoneta, Wario debe recoger primero el tesoro ROJO de S1 (Tesoro #61).
5. Wario sólo puede volver a la salida por mediación de esta vagoneta, así que móntalo y ¡adelante!
6. La Serpiente aparece cuando Wario recoge el tesoro de Plata de E1 (Tesoro #62).



MONEDA
LLAVE VERDE
COFRE VERDE











¿TE VA LA NOCHE?

Puedes acceder a todas las Llaves y a todos los Cofres tanto de día como de noche. Aparte de los cabeza de lanza dormidos, apenas hay diferencia en la hora del día que elijas para explorar el nivel.







JEFE: MUÑECA MARTILLO

1. Cuando Wario caiga por vez primera en la zona, corre a toda pastilla hacia la parte izquierda de la pantalla.
2. Si Wario recibe el impacto de los martillos, se convertirá en Wario Saltarín y golpeará el techo.
3. Se trata de acabar con los tres barriles, así que cuando parpadee el de abajo, agáchate y efectúa una carga.
4. Los otros barriles y la muñeca caerán. Súbete a la tubería, espera a que parpadee el barril de abajo y vuelve a repetir el movimiento de antes.
5. Ahora está a tu altura, así que esquiva los martillos que lanza y avanza para acabar con el último barril.
6. Empezará a moverse por toda la pantalla; métete en el pequeño hueco y salta para atontar al enemigo.
7. Ahora dispones de muy poco tiempo. Corre y carga contra él para deshacerte de semejante moscón.
8. Descenderá un martillo desde la parte alta de la pantalla y se abrirá la puerta que hay encima.





W3: EL ESTANQUE DE LLUVIA

TESOROS DISPONIBLES



#18 ENGRANAJE
Permite operar el ascensor del norte
COMBINA CON: #19
AFECTA A: S1



#29 ANILLO DE LA CALAVERA AZUL
Eleva la Torre del Resurgir en el Sur
COMBINA CON: #30
AFECTA A: S3



#33 VENTILADOR
Aleja el viento del Sur
AFECTA A: E1



#96 LÁPIZ AMARILLO
Colorea la señal de la pantalla de Juego
COMBINA CON: #94, #95, #97, #98, #97, #100
AFECTA A: Mini juego de Golf

1. Esta puerta (y la enredadera) no aparecen hasta que Wario se hace con el tesoro de PLATA de S2 (Tesoro #72).
2. Ejecuta un Culetazo sobre estos postes para hacer que suban y bajen los otros postes que hay al lado (deberás intentarlo muchas veces).
3. Esto bloquea la puerta que hay debajo hasta que Wario birla el tesoro ROJO de E4 (Tesoro #41).
4. Un poco de natación estratégica y unos cuantos cabezazos es lo único que necesitas para conseguir las monedas que hay por aquí.
5. Aunque al principio parecen una pesadilla, las corrientes de agua pueden superarse sin grandes problemas. Paciencia.
6. Cuidado con los arbustos; aparte de ocultar a cabezas de lanza, esconden también pequeños agujeros en el suelo.
7. Esquiva a esos Pneumos para que no tengas que andar retrocediendo todo el rato.

¿TE VA LA NOCHE?

Puedes acceder a todas las Llaves y Cofres de este nivel tanto de noche como de día. Aparte de la diferencia de gráficos, no notarás otros cambios.





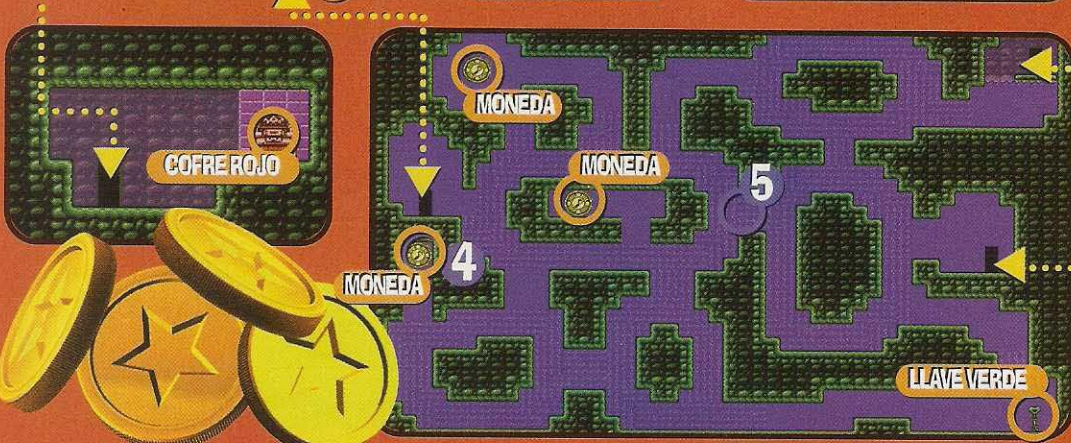


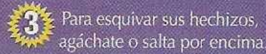




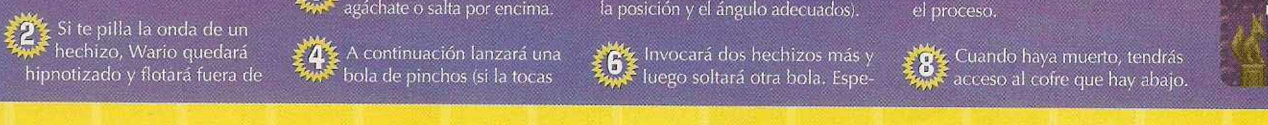








JEFE: MAGO ZORRO



1. Cuando Wario entre por primera vez en la zona, procura colocarte debajo del Zorro. Te resultará más fácil esquivar sus proyectiles.
2. Si te pilla la onda de un hechizo, Wario quedará hipnotizado y flotará fuera de la zona (deshaz lo andado para volver).
3. Para esquivar sus hechizos, agáchate o salta por encima.
4. A continuación lanzará una bola de pinchos (si la tocas Wario se convertirá en Wario Hinchado) que le sale de los pies.
5. Golpea a la criatura para que se caiga de la pared y vaya a parar donde está el Zorro (cuesta dar con la posición y el ángulo adecuados).
6. Invocará dos hechizos más y luego soltará otra bola. Espera a que la criatura asome y vuelve a enviársela al Zorro.
7. Invocará dos hechizos más y dejará ir otra bola de pinchos (esta bota), así que repite de nuevo el proceso.
8. Cuando haya muerto, tendrás acceso al cofre que hay abajo.



¿CAOS EN LA CIUDAD? SEGURO



W4: CAOS EN LA CIUDAD

TESOROS DISPONIBLES



#19 RUEDA DENTADA
Hace funcionar el ascensor del Norte
COMBINA CON: #18
AFECTA A: S1



#2 CAJA DE MÚSICA AZUL
Libera la figura escondida del Templo
COMBINA CON: #1, #3, #4, #5
AFECTA A: N4, N5



#65 OJO DORADO
Abre la puerta "Serpiente" en la Torre del Resurgir
COMBINA CON: #18
AFECTA A: S3



#42 COMIDA DE PULPO
Hace que Octopi irrumpa por las barreras
AFECTA A: N4, W5

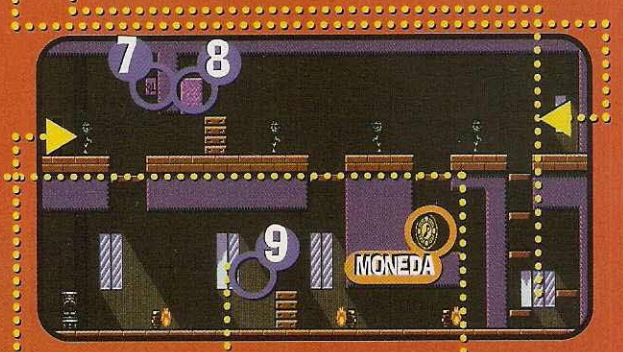
1. Este interruptor elevará/bajará los relojes de la sala principal.
2. Estos bloques los controlan los interruptores de los sectores adyacentes.
3. Lánzate por esta polea para llegar al Cofre de Plata.
4. Lanza un lanza-donuts contra la pared para recoger la Moneda que hay adentro.
5. Si los bloques móviles están arriba, utiliza el Hornillo para salir por la ventana.
6. Este interruptor acciona los ventiladores del tramo anterior.
7. Este interruptor eleva/desciende los bloques móviles.
8. Wario necesita el Reforzador Cabezazo (tesoro PLATA de E2) para machacar este bloque.
9. Utiliza el hornillo si quieres cruzar por esta ventana.
10. Los ventiladores no funcionarán hasta que Wario recoja el tesoro VERDE de N5 (Tesoro #44).

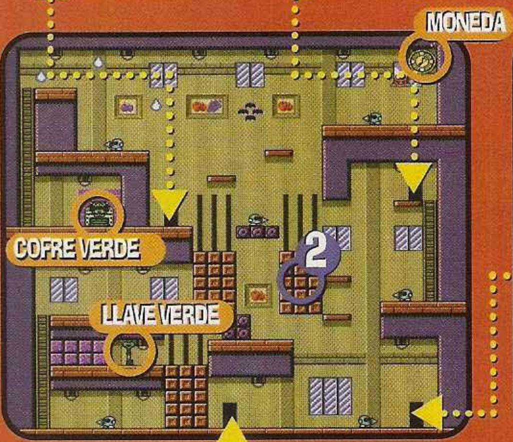


¿TE VA LA NOCHE?

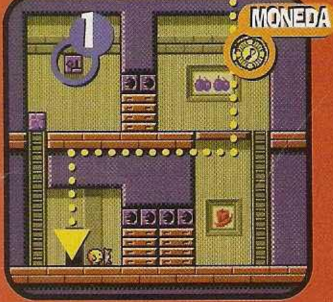
Puedes recoger todas las Llaves y todos los Cofres tanto de día como de noche. Como sucede en otros niveles, la diferencia apenas se nota.



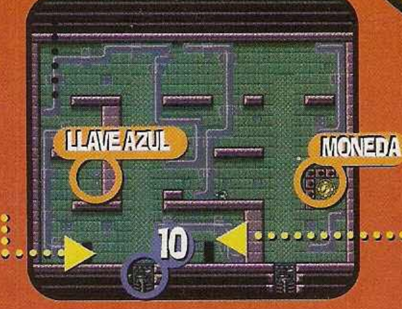














1 · MONEDA · 1 · 5 · LLAVE PLATEADA · MONEDA · 4

JEFE: CONEJO FUTBOLISTA

1. Aléjate del espacio que hay frente a la portería: justo ahí salta el Conejo la primera vez.
2. Si Wario resulta aplastado, el Conejo lo chutará a portería y marcará gol. Si consigue tres goles, serás expulsado.
3. Espera a que el Conejo aterrice, salta sobre su cabeza para convertirlo en pelota y, mientras está en el aire, ve a por él para marcar gol.
4. La forma más fácil de marcar consiste en acabar con el portero Tortuga. Para ello, realiza una carga.
5. Repite el proceso para anotar tu segundo gol.
6. La cosa se calienta, y cada vez es más difícil meter al conejo en la red. Pero con paciencia, lograrás el tercer gol. Y eso es todo.
7. Cuando el Conejo haya perdido el partido, la Tortuga se convertirá en una plataforma flotante y Wario podrá acceder al cofre que hay arriba. Es como ganar la Liga de Campeones.





W5: BAJO LAS OLAS

TESOROS DISPONIBLES



#47 DETONADOR
Acciona las bombas en algunos niveles
AFECTA A: S5, E1, E4



#94 LÁPIZ ROJO
Colorea la puerta en la pantalla de Juego
COMBINA CON: #95, #96, #97, #98, #99, #100
AFECTA A: Mini juego Golf

#40 TUBO DE ENSAYO ROJO
Los bloques "5t" se hunden
COMBINA CON: #39
AFECTA A: N3, W5

#81 GEMA CLUB VERDE

1. Para que el Octopi se haga mayor y quepa por aquí, Wario necesita el tesoro AZUL de W4 (Tesoro #42).
2. Wario no puede llegar aquí abajo sin el reforzador Súper Natación (tesoro VERDE de N1).
3. Estos bloques "5t" bajarán cuando Wario recoja el tesoro VERDE de W5 (Tesoro #40) y el tesoro AZUL de S4 (Tesoro π39).
4. El túnel está escondido, pero lo hemos sombreado para que puedas seguir avanzando.
5. Tan sólo Wario Helado puede conseguir esta moneda (se desliza por los pinchos sin problemas, ya lo verás).
6. Utiliza esta polea para tirar del Cofre de Plata y hacerte con él de una vez por todas.
7. Te costará horrores superar estos pinchos. Por si las moscas, GUARDA antes la partida.
8. Deberás transformarte en Wario Estirado para atrav… sar esa pared.

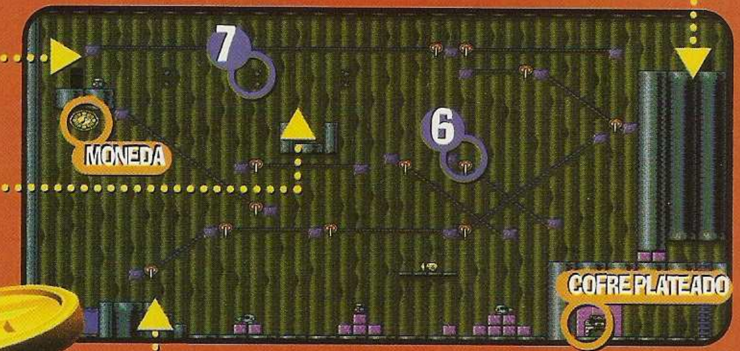
¿Dónde están mis manguitos? Es que no sé nadar, ¿pasa algo?





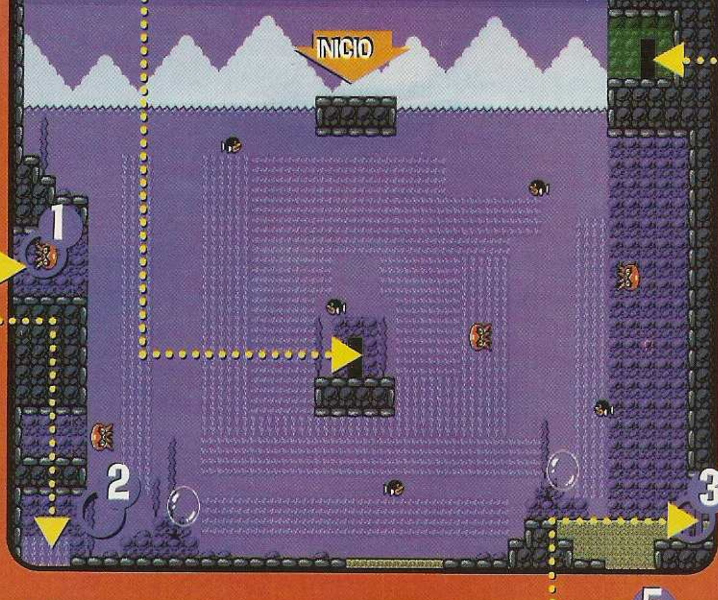










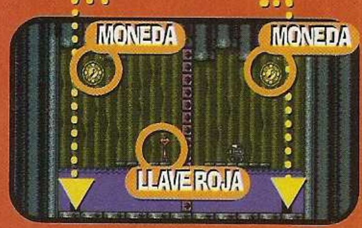


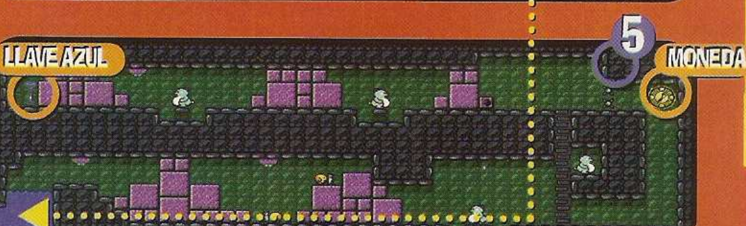


¿TE VA LA NOCHE?

Puedes acceder a todas las Llaves y Cofres tanto de día como de noche. Como ya habrás adivinado, es indiferente la hora del día que elijas para hacerte con el tesoro.









¡LLEGÓ EL FINAL!

¡Ya está bien de tanto paseíto y tanta tontería! Ponte las pilas y acaba con el Jefe del Templo.

W6: EL CRÁTER OESTE

TESOROS DISPONIBLES



#66 OJO AZUL (IZQUIERDA)
Abre la puerta frontal en la Torre del Resurgir
COMBINA CON: #67
AFECTA A: S3



#86 ESPADA



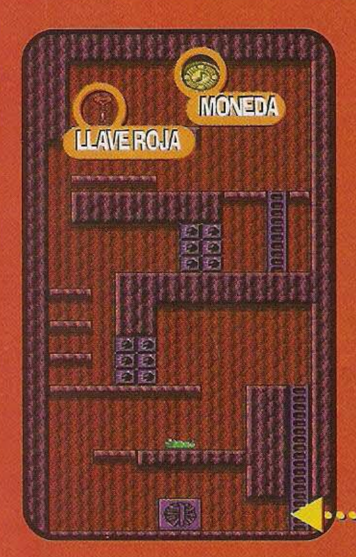
#49 LADRILLO
Libera el globo por encima de las Nubes
AFECTA A: S6

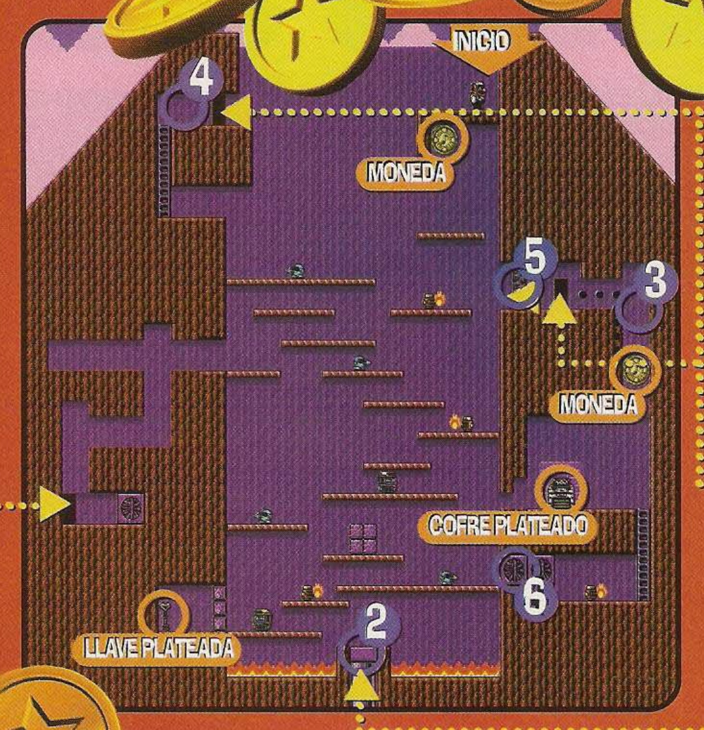


#82 GEMA ESPACIAL AMARILLA

1. Sube a la vagoneta para viajar hasta el cofre Rojo (deberás saltar sobre la segunda vagoneta a mitad de camino).
2. Necesitas el reforzador de Súper Culetazo (tesoro de PLATA de E3) para cruzar por aquí.
3. Puedes lanzarte por aquí con un Culetazo para conseguir la moneda, pero no es la ruta correcta que conduce al Cofre de Plata.
4. Las llamas se extinguirán cuando Wario disponga del tesoro ROJO de S6 (#93).
5. La barrera se desintegrará cuando Wario recoja el tesoro AZUL de E3 (Tesoro #45).
6. Para llegar hasta el Cofre Plateado, deberás utilizar a Wario Estirado y atravesar los bloques que hay debajo.
7. Agarra este barril y tíralo al nivel inferior para destrozar los bloques que rodean a la Llave Azul.
8. Ejecuta varios Culetazos para bajar hasta aquí y acceder a la puerta del Mini juego de Golf.
9. Procura acabar con TODOS estos bloques antes de utilizar a Wario Gordo para llegar hasta el cofre.
10. Estos saltos son muy complicados; utiliza tu Salto de Pato y GUARDA el juego a menudo.

7
9
LLAVE AZUL
8
MONEDA
MONEDA
MINI JUEGO
COFRE AZUL









¿TE VA LA NOCHE?

Puedes recoger todas las Llaves y Cofres tanto de día como de noche. Sin embargo, es mejor decidirse por el día, ya que te ves obligado a saltar por encima de los jefes, algo que resulta mucho más difícil si están durmiendo.



JEFE DEL TEMPLO: PAYASO GIGANTE

1. Cuando Wario entre en la zona estará atrapado: quédate en el centro y prepárate para saltar.
2. Si pilla a Wario con sus grandes manos, no habrá una segunda oportunidad. Se habrá acabado el juego.
3. Después de intentar agarrarte, soltará su puño. Salta por encima y ejecuta un Culetazo para derribarlo sobre el suelo.
4. Recoge el puño y lánzalo hacia arriba (o salta y lanza), hacia su nariz. Primer golpe.
5. Ahora utilizará un sistema algo diferente al anterior; te resultará más fácil esquivarlo.
6. Repite el proceso como antes, machaca su puño, recógelo y tíraselo a la nariz.
7. Volverá a la carga con un nuevo ataque. ¡Ten cuidado!
8. Como antes, salta sobre el puño, machácalo, recógelo y lánzaselo.
9. Utiliza la misma técnica para conseguir el cuarto y último golpe. ¡Ya has completado el juego!



TODO EN UN BOLSILLO

¿Tienes una GBC y no sabes a qué jugar? No te preocupes. Nosotros te echamos un cable...



10 PIN BOWLING
MIDWAY
Un simulador monótono con poco que ofrecer.
54%



720°
MIDWAY
Divertida reconversión de una antigua recreativa.
72%



ALADDIN
UBI SOFT
Un clásico plataformas plagado de ingenio.
88%



ALFRED'S ADVENTURE
SCI
Saltos y retos de la pata de un superpollo.
70%

ALL STAR TENNIS '99
UBI SOFT
Interesante simulador con mucha variedad de modos.
77%



ANTZ
INFOGRAMES
Un plataformas indicado para los fans de la película.
75%



ARMY MEN
3DO
Decente shooter con un sistema de control inadecuado.
76%



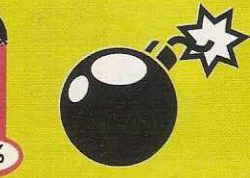
ASTERIX EN BUSCA DE IDEFIX
INFOGRAMES
Un plataformas que sobresale del resto por su originalidad.
90%

ASTEROIDS
ACTIVISION
Versión en color del clásico matamarcianos. Curioso.
72%



AUSTIN POWERS/DR. EVIL
PROEIN
Minijuegos aburridos. Sólo para jugadores muy peques.
45%

AZURE DREAMS
KONAMI
Ingenioso juego al estilo Pokémon con una jugabilidad excelente.
80%





BALLISTIC
THQ
Puzzles giratorios con reglas un tanto complicadas.
75%



BARBIE: AVENTURA SUBMARINA
MATTEL MEDIA
Minijuegos subacuáticos facilones ideales para los peques.
70%



BARÇA MANAGER 2000
UBI SOFT
Fantástico simulador de fútbol y gestión deportiva.
80%



BASS MASTERS CLASSIC
THQ
Todos los secretos de la pesca al descubierto. Aburrido.
50%

BATMAN OF THE FUTURE
UBI SOFT
Un beat 'em up muy jugable aunque poco imaginativo.
78%



BATTLESHIP
PROEIN
El Hundir la flota en versión de bolsillo y mecanizada.
74%



BATTLETANX
3DO
Destrucción masiva con un buen arsenal a tu disposición.
78%

BILLY BOB'S HUNTIN' 'N' FISHIN'
MIDWAY
Un simulador de pesca extraño. Sólo para aficionados.
52%

BLASTER MASTER: ENEMY BELOW
SUNSOFT
Un shooter de la vieja escuela con gráficos muy malos.
79%

BUBBLE BOBBLE
ACCLAIM
Mala conversión de uno de los juegos favoritos de todos.
50%



BUGS AND LOLA
INFOGRAMES
Plataformas aceptable con personajes de la Warner.
70%



BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3
PROEIN
Versión en color del clásico Bugs con pocos añadidos.
64%

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 4
PROEIN
Mejores gráficos, pero se parece demasiado al anterior.
65%



BUST-A-MOVE 4
ACCLAIM
Acción recreativa ideal para la Game Boy. Genial.
85%



CAESAR'S PALACE 2
VIRGIN
Adéntrate en este casino virtual. No tienes nada que perder.
79%



CARL LEWIS ATHLETICS 2000
UBI SOFT
Olimpiadas para poner a prueba a tus dedos. Divertido.
86%



CARMAGEDDON
VIRGIN
Demasiado complicado y salvaje con gráficos feos.
49%

CASPER
VIRGIN
El famoso fantasma en un plataformas muy común.
58%

CATWOMAN
PROEIN
Es como una peli de Batman sin Batman. Desaconsejable.
43%

CATZ
PROEIN
Una mascota virtual para GB. Un tamagotchi gatuno.
55%



CENTIPEDE
PROEIN
Una conversión poco acertada de un clásico de las recreativas.
45%



CHASE HQ: SECRET POLICE
METRO 3D
Versión de un juego de los 80 de persecución de coches.
50%

CONKER'S POCKET TALES
NINTENDO
Una aventura que mejora a medida que lo juegas.
86%



CRAZY BIKERS
KONAMI
Fantástica jugabilidad e incluso un editor de circuitos.
82%



CROC
PROEIN
Un juego con pocas sorpresas. Te ocupará poco tiempo.
62%



PATO LUCAS: NEGOCIOS PATOSOS
INFOGRAMES
¡Por fin: un plataformas para GB imaginativo!
82%

DÉJI VU 1 AND 2
VATICAL
Aventuras y desventuras de un detective privado.
79%

DISNEY: LA BELLA Y LA BESTIA
NINTENDO
Un título con mini juegos al estilo de Mario Party.
80%

DISNEY: A BUG'S LIFE
PROEIN
Una licencia Disney muy poco aprovechada.
56%



DISNEY: DINOSAURIO
UBI SOFT
Rol con los dinosaurios y los primates de la peli.
75%



DISNEY: TARZAN
PROEIN
Fantástico título con el que te sentirás un rey de la selva.
84%

DISNEY: TOY STORY 2
PROEIN
Muy jugable, pero demasiado corto. Una lástima.
55%

DOGZ
PROEIN
Como Catz, sólo que con perros como mascotas.
55%

DRAGON WARRIOR MONSTERS
PROEIN
El mejor clon de Pokémon. Muy entretenido.
88%

DRIVER
INFOGRAMES
Rápido, salvaje y divertido. Te enganchará.
92%



DROPZONE
ACCLAIM
Clon de Defender muy acertado. Destrúyelo todo.
82%

DUKE NUKEM
GT INTERACTIVE
Fantástico shooter plagado de armas y variedad.
88%

EARTH WORM JIM: MTTG
VIRGIN
El héroe gusano baja el listón en la versión portátil.
61%

ECW HARDCORE REVOLUTION
ACCLAIM
Mal ring la Game Boy para un juego de lucha.
50%











TODO EN UN BOLSILLO

JIM HENSON'S MUPPETS
PROEIN
Quédate con los teleñecos de la tele. Son mejores.
42%

MARBLE MADNESS
MIDWAY
Presentación y sonido buenos, pero jugabilidad mala.
58%

MORTAL KOMBAT 4
MIDWAY
Las famosas peleas se pasan a tu bolsillo sin acierto.
47%

EVIL KNIEVEL
PROEIN
Un juego genial. Lástima de los controles.
70%




EL DORADO
UBI SOFT
Simple aunque tiene guardadas sorpresas que lo elevan.
72%

JOUST DEFENDER
MIDWAY
Una conversión perfecta del típico matamarcianos.
85%



LEGEND OF THE RIVER KING
NINTENDO
Un brillante mezcla de RPG y juego de pesca. ¡Lanza la caña!
93%

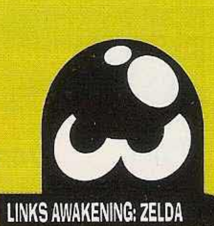
MARIO GOLF
NINTENDO
Un simulador espléndido compatible con la versión de N64.
93%

MS PAC MAN
ACCLAIM
Versión con lacito del famoso come-cocos.
73%

FIFA 2000
EA
No es la mejor versión de la famosa serie.
49%

GOLF
NINTENDO
El abuelo de los juegos de golf portátiles. Clásico.
63%

EL LIBRO DE LA SELVA
UBI SOFT
Unos de los mejores gráficos que has visto en GB.
75%




LA MÁSCARA DEL ZORRO
UBI SOFT
Banderas resuelve sus problemas en la versión de bolsillo.
78%

MTV SPORTS: SKATEBOARDING
PROEIN
Carreras en monopatín sin ningún aliciente.
55%

F1 RACING CHAMPIONSHIP
UBI SOFT
Un simulador muy detallado y realista. Fabuloso.
84%

GRAND THEFT AUTO
PROEIN
Una ambiciosa conversión de un título de PC.
81%

KIRBY'S DREAM LAND
NINTENDO
Puede que no sea en color, pero es un título genial.
91%



LINKS AWAKENING: ZELDA
NINTENDO
Una de las joyas para tu Game Boy. Precioso.
97%



MEN IN BLACK
INTERPLAY
Uno de los peores juegos para Game Boy que encontrarás.
38%




NASCAR CHALLENGE
HASBRO
Mediocre juego de carreras de coches.
48%



FORMULA ONE 2000
PROEIN
Bueno, aunque no consigue llevarse el primer puesto.
76%

HOT WHEELS STUNT TRACK DRIVER
PROEIN
Minicarreras muy divertidas para uno o dos jugadores.
76%

KIRBY'S PINBALL LAND
NINTENDO
El antepasado monocromo de Pokémon Pinball.
88%

LOGICAL
SUNSOFT
Está construido sobre una idea genial, pero el resultado...
57%

METAL GEAR GHOST BABEL
KONAMI
Sigilo y acción de primera. Debe estar en tu colección.
94%

NBA JAM
ACCLAIM
Entretenidos partidos dos contra dos.
68%



GEX: DEEP COVER GECKO
PROEIN
Una de las mejores incursiones videojueguiles del lagarto.
74%

HOLLYWOOD PINBALL
PROEIN
Tiene muchos tableros, aunque casi todos son aburridos.
45%





LOONEY TUNES: ALERTA MARCIANA
INFOGRAMES
Una mezcla de Pokémon y Zelda con personajes Warner.
90%

MICKEY'S RACING ADVENTURE
NINTENDO
Fantástico juego de carreras al estilo Mario Kart.
85%




NBA PRO '99
KONAMI
Gráficos poco definidos pero muy jugable.
74%

GODZILLA: THE SERIES
CRAVE
Gráficos gigantes, pero jugabilidad pequeña.
65%

INTERNATIONAL TRACK & FIELD
KONAMI
Diversión para dos jugadores en estado puro. Magnífico.
83%



KLAX
MIDWAY
Un puzzle llegado de los tiempos de Atari.
76%

LOONEY TUNES: VENGANZA MARCIANA
INFOGRAMES
Secuela con pocas variaciones pero más aventuras.
90%

MICRO MACHINES TWIN TURBO
PROEIN
Dos juegos en uno. A cuál mejor.
82%



JEREMY MCG SUPERCROSS 2000
ACCLAIM
Una versión de dos ruedas de Micro Machines. Divertidísimo.
78%

KLUSTER
INFOGRAMES
Complicado intento de emular a Tetris.
50%



LOONEY TUNES
INFOGRAMES
Clásico plataformas entretenido de jugar
74%

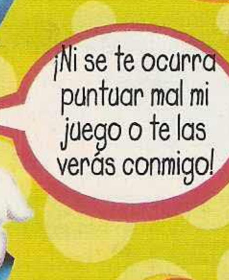


MISSILE COMMAND
ATARI
Un juego muy antiguo muy poco actualizado.
46%



ODDWORLD ADVENTURES
GT
Un consejo: busca algo mejor con lo que jugar.
45%






KNOCKOUT KINGS
EA
Peleas rápidas y divertidas. Uno de los mejores títulos de GB.
82%

LUCKY LUKE
INFOGRAMES
Gráficos de lujo, pero el juego es demasiado fácil.
81%

MISSION: IMPOSSIBLE
INFOGRAMES
Conviértete en un espía de primera.
79%

ODDWORLD 2
INFOGRAMES
Las mismas aventuras, sólo que en color.
55%

KONAMI GB COLLECTION VOL.4
KONAMI
Adaptación de cuatro juegos con gráficos de la vieja escuela.
80%

MADDEN NFL 2000
EA
Divertido si conoces las reglas de este deporte.
72%




PACMAN
ACCLAIM
Excelente clásico con un mini juego al estilo Tetris.
86%



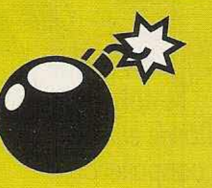


KONAMI GB COLLECTION VOL.3
KONAMI
Otros cuatro juegos clásicos: dos buenos y dos malos.
78%



MAGICAL TETRIS CHALLENGE
PROEIN
El mejor puzzle se refuerza con la compañía de Disney.
90%

MONTEZUMA'S RETURN
PROEIN
Un juego de los 80 puesto a punto para la GB.
71%





TODO EN UN BOLSILLO

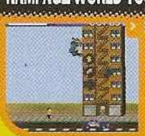
RUGRATS: TOTALLY ANGELICA
PROEIN
Lleva a Angelica a las pasarelas Rugrats más famosas.
65%

TIGER WOODS PGA TOUR 2000

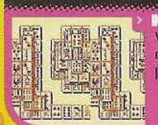
PROEIN
Una forma más madura de jugar al golf.
63%

PITFALL: BEYOND THE JUNGLE

VIRGIN
Sólo para nostálgicos. Lara lo supera.
63%

RAMPAGE WORLD TOUR

MIDWAY
Aburrido. Juégalo sólo si no tienes otra cosa que hacer.
46%

SHANGHAI POCKET


INFOGRAMES
Versión para GB de un juego de puzzles chino.
78%

TOCA

PROEIN
Uno de los mejores títulos de carreras para GB.
91%

POCKET BOMBERMAN

VIRGIN
Bomberman convertido en un plataformas.
68%

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR


MIDWAY
Una mejora con respecto al original. Pero sigue aburriendo.
62%

LOS PITUFOS

INFOGRAMES
Una aventura azul con los elementos clásicos plataformeros.
65%

TOM AND JERRY

VIRGIN
Un plataformas demasiado complicado y sin sorpresas.
59%

Mi próximo juego será un shooter simiesco...

POKéMON PINBALL

NINTENDO
Otra lección videojuegil Pokémon, aunque demasiado difícil.
92%

RAYMAN


UBISOFT
Un héroe sin par y unos gráficos excelentes.
85%

SPACE INVADERS


PROEIN
Un clon mejorado de la recreativa de antaño.
75%

TOMB RAIDER

PROEIN
Lara vuelve a coronarse como reina. También en GB.
93%

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

ACCLAIM
La primera entrega Turok parar GBC.
73%

WETRIX

INFOGRAMES
Una genial idea para un puzzle que se va al traste por la programación.
50%

POKéMON ROJO/AZUL

NINTENDO
Una de las razones para conservar tu GB monocroma.
93%

READY 2 RUMBLE BOXING


MIDWAY
Rumble Pak y animaciones, pero le falta diversión.
59%

SPACE STATION SILICON VALLEY



INFOGRAMES
La idea es excelente, pero resulta demasiado rara.
60%

TONKA RACEWAY


HASBRO
Carreras de coches enormes. Sólo para principiantes.
66%

TUROK 3

ACCLAIM
Bueno, pero más de lo mismo.
85%



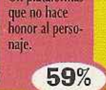
POKéMON AMARILLO

Nintendo
Rojo y Azul con el argumento de los dibujos y Pikachu de prota.
94%

ROADSTERS


VIRGIN
Rápido pero falto de emoción. Parece incompleto.
52%

SPEEDY GONZALES



INFOGRAMES
Un plataformas que no hace honor al personaje.
59%

TONY HAWK'S PRO SKATER

PROEIN
La peor versión de este título es la de bolsillo.
59%

ULTIMATE PAINTBALL

MAJESCO
Un aburrido juego de apunta y dispara.
47%

WORMS ARMAGEDDON

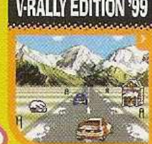
INFOGRAMES
Completa conversión del juego de PC plagada de diversión.
76%



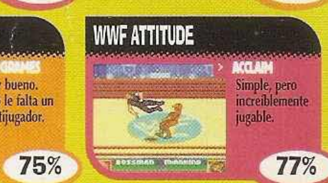
SPY VS SPY

VATICAL
Brillante conversión de un clásico de los 80.
85%

TOONSYLVANIA


UBISOFT
Le falta un poco de variedad y emoción.
77%

V-RALLY EDITION '99
INFOGRAMES
Muy bueno. Sólo le falta un multijugador.
75%

WWF ATTITUDE

ACCLAIM
Simple, pero increíblemente jugable.
77%

Me apasiona Elvis. Be ba bu lu la...

STAR WARS EPISODE 1 RACER

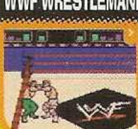

NINTENDO
Carreras brillantes con rumble pak incorporado.
89%

TOP GEAR RALLY

PROEIN
El primer cartucho que incorporó Rumble Pak.
75%

WACKY RACES

INFOGRAMES
Los Autos Locos cobran vida en este clon de Mario Kart.
90%

WWF WRESTLEMANIA 2000

PROEIN
Los mejores gráficos, pero las luchas no convencen.
65%

PUCHI CARAT

ACCLAIM
Un divertido puzzle muy adictivo con personajes geniales.
82%

RONALDO V-FOOTBALL

INFOGRAMES
Un simulador correcto que juega mejor que Ronaldo últimamente.
78%

STREET FIGHTER ALPHA

VIRGIN
El mejor beat 'em up de Game Boy.
79%

TOP GEAR RALLY 2

PROEIN
Posiblemente, el mejor juego de carreras de GB.
86%

WARIO LAND 2

NINTENDO
La estrella rival de Mario es un fabuloso plataformas.
92%

X-MEN: MUTANT ACADEMY

PROEIN
Demasiado fácil. Una lástima.
62%

QUEST FOR CAMELOT

VIRGIN
Un clon de Zelda que no logra superar a Link.
71%

RUGRATS: THE MOVIE

PROEIN
No supera a Mario, pero es igual de divertido.
73%

SUPER MARIO BROS DX

NINTENDO
El plataformas de los plataformas para Game Boy.
97%

WARIO LAND 3

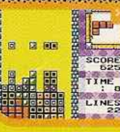
NINTENDO
Una muestra de cómo deben ser los plataformas.
97%

R-TYPE DX

NINTENDO
Uno de los mejores y más difíciles shooters para GB.
93%

RUGRATS: TIME TRAVELLER

PROEIN
Tommy y compañía a la busca de un tesoro.
72%

TETRIS DX

NINTENDO
Uno de los mejores juegos jamás creados.
95%

TUROK: RAGE WARS

ACCLAIM
No es perfecto, pero es una aventura bestial.
87%

WCW MAYHEM

EA
Uno de los mejores juegos de wrestling para GB.
71%

YODA STORIES

PROEIN
Una buena idea echada a perder.
52%

